

Play

m a n í a

#



Preview

ANTON: La última
aventura de Bisco

¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que
te compres
para PlayStation



Comparativa

**¿Cuál es el mejor
simulador de coches?**



Trucos

**Sácale el
máximo
"partido"
a FFA '99**



Guía Completa
con todos los niveles

Tomb Raider III

SUMARIO

Número 1 - Febrero 1999

■ ACTUALIDAD	4
■ REPORTAJES:	
Bichos	10
Beatmania	12
■ NOVEDADES:	
The Granstream Saga	14
Wild Arms	16
Soul Blade	18
Además	20
■ COMPARATIVAS:	
Juegos de Coches	24
Volantes	34
■ PERIFÉRICOS	37
■ BATTLE ZONE	38
■ PREVIEWS	42
■ PASATIEMPOS	46
■ GUÍAS Y TRUCOS:	
Trucos	48
Rival Schools	54
FIFA '99	61
Tomb Raider III	66
■ LA IMÁGEN DEL MES	98

EDITORIAL

Bienvenidos a PlayManía, la nueva revista para los usuarios de PlayStation. La intención de quienes hacemos esta revista no es otra que la de convertirnos en vuestra publicación favorita, y estamos convencidos de que lo vamos a conseguir. Por varios motivos. Primero porque, como habéis comprobado ya, somos la revista de PlayStation que ofrece más información por menos dinero. Segundo, porque como podréis comprobar a lo largo de las siguientes 100 páginas, vamos a hablaros muy claro de todos los temas relacionados con PlayStation, de forma que nos podrá entender todo el mundo: desde el más experto hasta el novato que acaba de comprarse una PlayStation. Y tercero, porque vamos a ofreceros cada mes las mejores reportajes, las mejores guías y los mejores trucos para que podáis disfrutar a tope de vuestros juegos favoritos. Pero lo que va a hacer de PlayManía vuestra revista preferida va a ser, sobre todo, la absoluta independencia con la que vamos a tratar todos los temas. Para empezar, vamos a presentaros mensualmente varias comparativas muy exhaustivas sobre juegos y periféricos y, como veréis, no nos dolerán prendas a la hora de aconsejaros aquellos productos que realmente consideramos que son los mejores, por lo que, sin duda, PlayManía se convertirá en una ayuda indispensable a la hora de seleccionar vuestras compras. Pero, además, al ser una revista realizada en España y no ser una traducción de una revista extranjera, estaremos en total consonancia con la actualidad del mercado, de forma que sólo puntuaremos los juegos cuando realmente vayan a estar a la venta: ni antes ni después. Y, por supuesto, las puntuaciones que los otorguemos a los juegos serán las que a nuestro juicio se merezcan, sin entrar en consideraciones de otro tipo que suelen influir en las valoraciones de otras revistas del sector. PlayManía pretende ser, por tanto, una revista OBJETIVA -en la medida que pensará exclusivamente en el lector-, PRÁCTICA -lo que os ayudaremos a elegir vuestros juegos (HIMNO y A ESPERARLOS al máximo después-) y ACTUAL -puesto que será un fiel reflejo del día a día de nuestro mercado-. Esperamos permanecer fieles a estos tres principios y deseamos que nos acompañéis durante mucho tiempo en esta apasionante aventura en la que los miembros de **COMUNIDAD**...

Arturo Gómez

STAFF

DIRECTOR: Amelio Gómez
DIRECTORA DE ANTE: Susana Luján
REDACCIÓN: Silvia Herrero (Jefe de sección),
Alberto Ureña
DISEÑO Y AUTOREDA: Álvaro Méndez, Lilia Muñoz
SECRETARÍA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olaya Herrera, Javier Herrera,
Juan Carlos Ramírez (Ilustración)

EDITA: HUBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECCIONES GENERALES: Rodolfo de la Cruz,
Domingo Gómez, Amelio Gómez
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mónica Pineda

PUBLICIDAD:
MADRID: JEFE DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monica@hubbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Gracia Chert, E-mail: gracia@hubbypress.es
C/ Orovies, 4, 28040 San Sebastián de los Reyes, Madrid
TEL: 91 667 15 69 FAX: 91 667 15 60-32
MÓRTE: María Luisa Ibarra C/ Amato 6 - 4a 48900 Almería,
Zaragoza, Tel. 94 460 67 71 Fax 94 460 60 30
CATALUÑA/BALAREAS: Juan Carlos Barea,
E-mail: juan@hubbypress.es, C/ Ramonca 185 - 9
08034 Barcelona, Tel. 93 280 49 34 Fax 93 285 57 66
LEVANTE: Federico Aurel C/ Transil 2 - 2ª A.

45072 Valencia: Tel. 96 312 60 90 Fax 96 352 56 95
ANDALUCÍA: Rafael Martín González, C/ Marqués 5,
41010 San Juan la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 90 32 Fax 95 570 90 32
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lilia Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abadía

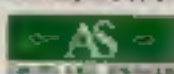
REDACCIÓN: C/ Orovies, 4, 28040 S. S. de los Reyes
(Madrid) Tel. 916 67 15 69 Fax 91 664 66 99
SUSCRIPCIONES: Tel. 91 654 84 39 / 91 654 72 38

DISTRIBUCIÓN: ESPAÑA, C/ General Perón 27, 1ª planta,
28014 Madrid Tel. 91 402 65 30
TRANSPORTE: BOLSA Tel. 91 747 84 00
IMPRESIÓN: HUBBY PRESS S.A., 28040 Madrid, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2754-1999

PUBLICIDAD: No se hace responsable de los errores de los artículos
publicados por los colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los
contenidos de esta publicación, de todo o en parte, sin permiso del
editor.

Esta revista se vende en quioscos y librerías de España.

Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer



¿COMO PUNTUAMOS?

Las puntuaciones de Play Manía tienen poco que ver con las de otras revistas. Nosotros nos basamos en una escala del 1 al 10 muy semejante a la que se utilizaría para, por ejemplo, puntuar un examen. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista las posibilidades del juego:

- Del 1 al 10. Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 1 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas o falla en algún aspecto importante, pero podéis considerarlo si os interesa su temática.
 - 5 Muestra la suficiente calidad como para que no sea una locura comprarlo.
 - 6 Un juego interesante para los seguidores del género.
 - 7 Notable en sus aspectos principales. Una compra muy acertada.
 - 8 Un juego de gran calidad y muy recomendable.
 - 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

El katamarán PlayStation



Steve Fossett dará la vuelta al mundo a bordo del katamarán PlayStation. No es la primera vez, sin embargo, que el famoso aventurero rodea el planeta, pero sí la de hacerlo... en globo.

Sony ha patrocinado la construcción de un velero de fibra de carbono revolucionario, el PlayStation, que será uno de los más avanzados del mundo.

La abultada agenda que tiene ya este katamarán lo mantendrá en alta mar hasta el año 2000 y su intención es batir los records más importantes dentro del mundo de la vela, como el Trofeo Jules Verne (desafío de velocidad), el record de las 24 horas o el record transatlántico, aunque el objetivo final del PlayStation es la regata RACE, nunca celebrada hasta la fecha. Esta regata consistirá en dar la vuelta al mundo lo más rápidamente posible, pudiendo participar sin excepción cualquier

tipo de velero. Ya hay numerosas inscripciones y una fecha oficial para cuándo comienza la RACE, el 11 de diciembre del año 2000.

Por su parte, Chris Deering, presidente de S.C.P.E. ha declarado que "La regata RACE simboliza la personalidad de la consola, Steve Fossett el espíritu moderno de la aventura y el katamarán PlayStation lleva la tecnología al límite".



Para la construcción del PlayStation se están utilizando las tecnologías más avanzadas.



Nombres Propios

CARLOS ULLOA

El grafista español de 28 años Carlos Ulloa, ha sido fichado por los estudios de desarrollo de videojuegos de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), donde a partir del mes de febrero ocupará el cargo de Creative Director.

Hasta el momento, Carlos Ulloa ocupaba el puesto de Art Manager en los estudios de Prognosis en Leeds y entre los proyectos en los que ha intervenido destacan juegos como G-Police, Overboard!, Sentinel Returns, Lemnisc, Global Domination y RetroForce.

Pelican Wireless Dual: para jugar sin cables



Centro Mail acaba de poner a la venta el Control Pad Pelican Wireless Dual, que no es otra cosa que un pack con dos mandos infrarrojos para PlayStation, ya sabéis, de esos que no necesitan cable. El sistema, que cuesta 5.990 pesetas, cuenta con un dispositivo receptor que va

conectado a la consola y dos pads de control que emiten una señal con un alcance aproximado de cuatro metros. Los dos mandos ofrecen, además de los ocho botones clásicos, opción autodisparo y ralentización de juego. ¿Que qué tal funcionan? En cuanto los probemos os lo contaremos.

Thrill Kill: El juego prohibido

Cuando Electronic Arts se hizo cargo de todos los desarrollos de Virgin América, uno de los títulos que habían levantado una mayor controversia quedó totalmente paralizado. Nos estamos refiriendo a Thrill Kill, juego que estuvo en nuestro poder y que, como pudimos comprobar, ofrecía algunas de las escenas más sangrientas que jamás se han visto en una consola. Al parecer, cuando los responsables de EA vieron el juequecito decidieron no sólo no editarlo ellos, sino que no han querido venderle los derechos a nadie para que Thrill Kill no vea la luz de ninguna manera.

Lo curioso es que, como las revistas especializadas habían ofrecido ya muchas imágenes del juego, Thrill Kill se había hecho con un nutrido grupo de seguidores, quienes se han tirado a Internet y han empezado a meter todo tipo de curiosidades relativas al juego, e incluso han organizado un concurso de carátulas... Hay gente para todo.



Thrill Kill nunca llegó a tener cartucho. En Internet, sin embargo, podemos ver más simulacro en el que se fue. Nunca será editado.

BIT MANAGERS

El grupo de programación catalán Bit Managers ha sido comprado por la compañía japonesa Gaijin. Según Isidro Gilabert, Director de Software de Bit Managers, esta unión se reflejará en una política de proyectos común para las plataformas de com-up, PlayStation, N64, y Game Boy Color. Hasta ahora este equipo ha destacado por sus trabajos para GBA, donde han realizado títulos de una calidad tan contrastada como Tintin o V-Rally. Un buen trabajo y esperamos que este acuerdo se traduzca en los primeros juegos para PlayStation desarrollados por un equipo español.



Los más originales PERIFÉRICOS para tu PlayStation

Game Datel ha realizado una amplia gama de periféricos para PlayStation que van desde las clásicas tarjetas de memoria hasta los menos frecuentes potenciadores que ayudan a introducir trucos en los juegos o los curiosos emuladores para otras consolas. A continuación os presentamos estos curiosos accesorios que en próximos números os comentaremos con todo detalle.



Entre los potenciadores y "trucadores" tenemos el **Action Replay Pro** (9.990 pts) y el **Equalizer Datel** (5.990 pts) que permiten introducir en los juegos una serie de códigos que proporcionan ventajas tales como elegir nivel, tener vidas infinitas o convertirse en invulnerables. Ambos periféricos guardan en memoria montones de códigos para muy diferentes juegos, de manera que mediante sencillos menús

podemos activar el código que en cada momento nos interese. Además, podrán grabarse en memoria nuevos códigos. El Equalizer, aparte de ser más barato, ofrece una opción adicional llamada Cheat Factory que incluye partidas avanzadas de juegos que pueden trasladarse a una Memory Card, aunque, lógicamente, debes tener el juego original para poder cargar ese nivel. Los dos accesorios son 100% compatibles entre sí. Sin duda alguna, estos dos periféricos harán las delicias de los menos hábiles o de quienes estén hasta el pul de ese enemigo final que siempre se les resiste...

Datel nos ofrece dos tarjetas de memoria que ofrecen una mayor capacidad de lo normal. Por un lado tenemos las **Memory Card Datel Nexgen 360** que tienen 24 páginas con 15 bloques cada una, es decir, que tienen 24 veces más capacidad que una tarjeta normal. Para movernos por todas estas páginas la tarjeta va equipada con un LED para visualizar la página activa. Su precio es de 5.990 pesetas. Algo más cara, 7.990 pesetas es la **Memory Card Datel Nexgen 720** que cuenta con 48 páginas de 15 bloques, el doble de la anterior y 48 veces más que una tarjeta normal. También va equipada con un indicador LED. Ambas son compatibles con casi todos los juegos que tengan la opción de salvar partidas. Ya os contaremos qué tal funcionan.



Por otro lado, encontramos este curioso artilugio que va a permitir que juguemos con los cartuchos de Game Boy (sí, los de la portátil de Nintendo), en nuestra PlayStation. El aparato se llama **Game Booster Datel** y cuesta 8.990 pts. Además de servir como emulador, este aparato incluye en memoria trucos y códigos para diversos juegos de Game Boy y permite la búsqueda de nuestros propios trucos. Eso sí,

esta primera versión del Game Booster no es 100% compatible con todos los juegos de Game Boy (no funciona, por ejemplo, con los nuevos cartuchos de color) y el sonido original de los juegos está desactivado. Todos estos periféricos son distribuidos en nuestro país por Centro Mail.



Breves & Fugaces

- En Japón han vuelto a rebajar un poco más el precio de PlayStation, costando unas 16.000 ptas. desde el día 23 de enero, día en el que, por cierto, también se puso a la venta el esperadísimo PocketStation (más conocido como el mini-periférico o PDA).
- Hablando de PocketStation. Los primeros juegos que utilizarán plenamente las posibilidades de este periférico serán *Final Fantasy VIII*, *Ridge Racer Type 4* y *Street Fighter Alpha 3*.
- Cambiando de tercio, **Pygmoes** ha fichado a **Fatboy Slim**, popular disc-jockey conocido por la canción que aparece en la intro de FIFA '99. Su primer trabajo será amenizar las explosiones y chirridos de *Kollege* con una no menos contundente banda sonora.
- **Thomas Zeimer**, uno de los máximos responsables del lanzamiento de PlayStation en Alemania, ha sido contratado por Sega para que lleve a cabo una tarea similar con su nueva consola, Dreamcast. Pues lo tiene crudo...
- Muy curioso. **Electronic Arts** ha tenido que retirar del mercado americano las primeras 100.000 copias de *Tiger Woods '99*. ¿El porqué? Un video de la serie de animación *South Park* que se encontraba oculto entre los archivos del programa y que no había pasado por la censura.
- Una mala noticia. La oficina del consumidor estadounidense ha detectado una partida de consolas PlayStation defectuosas. El problema que presentaban estas consolas residía en el cable de la fuente de alimentación, y los cortes afectaban al suministro de electricidad. Al principio funcionaba correctamente, pero tras un periodo de tiempo, la consola... quedaba chamuscada por dentro. Menos mal que en España no tenemos estos problemas.

A pedradas con los textos



De vez en cuando tenemos oportunidad de leer algunas traducciones en los manuales de instrucciones que no tienen desperdicio. Este mes os vamos a mostrar un ejemplo realmente divertido. Se trata del juego **Zero Divide 2** de Sony, que tiene migas hasta en la caja. Leer frases como "disfruta de los gráficos

mejorados y de alta resolución, con excelente iluminación y efectos idiosincrásicos del movimiento, todo a una velocidad de 30 marcos por segundo!" nos descarta la mandíbula. Pero la descripción de los luchadores que aparece en el manual de instrucciones supera, y con creces, el contenido de una colección completa de Mortadelo y Filadelfo. Por poner un par de ejemplos, y sin querer cebarnos

demasiado, la descripción de Cygnus (uno de los personajes) reza lo siguiente: "Parece, vez que el haber



resulta la de Cancer (otro personaje), que dice lo siguiente: "Con un aspecto que recuerda al de los cangrejos,

parece estar armado con una colección de diminutos y preciosos artilugios secretos, aunque su talento radica en sus habilidades craxáceas". Si queréis pasar un buen rato, os recomendamos que os leáis con detenimiento el manual completo, porque es de lo más entretenido.

adquirido el mismo sentido del deber y de cumplimiento de misiones que EOS, ha aumentado su propio poder al convertirse en un espadachín doble autodidacta...". Y no menos incomprensible



El manual de instrucciones de Zero Divide 2 es un documento de 100 páginas que contiene una gran cantidad de información sobre el juego, incluyendo descripciones de los personajes, los niveles y los secretos. Aunque el lenguaje utilizado es a menudo humorístico y difícil de entender, el manual es una obra de arte en sí misma.

1.300.000 PlayStation



Todas las revistas del sector han publicado en su último número que PlayStation había alcanzado la cifra del millón de consolas vendidas en España. Pues bien, esta cifra ha quedado ampliamente superada tras las navidades, pues en realidad son ya 1.300.000 las consolas grises de Sony que hay en la calle.

Pero es más, esta cifra podía haber sido superada de no haber sido porque -como pudimos comprobar por nosotros mismos, que llamamos a todas las tiendas de Madrid y que nos recorrimos un montón de Prycas y Vips en busca de una PlayStation para el sobrino de turno-, el día de Reyes estaban completamente agotadas todas las existencias. Tranquilo, sobrino, que a lo mejor los Reyes vuelven un día de estos y te dejan una en casa. Hasta entonces, entretente con el Action Man y con esas otras chucherías que te han traído.

A falta de volantes...



Bueno es el JogCon. Este curioso mando, creado por Namco para *Ridge Racer Type 4*, tiene la peculiaridad de ser el único que incluye una pequeña rueda que ofrece resistencia a nuestras acciones y que puede ser utilizada a modo de volante. Tendrá varias opciones de configuración, bien para determinar el radio de movilidad o bien el grado de resistencia. También será compatible con el mando N64, aunque no tendrá función Dual Shock (por lo menos de momento). Nosotros ya lo hemos probado, y nos ha parecido un periférico muy interesante y divertido para jugar. Esperamos que otras compañías empiecen a explorar las posibilidades del Jogcon en sus juegos.

Calendario de lanzamientos

	L	M	X	J	V	S	D
Enero	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31
Febrero	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31				

Este calendario es una guía de lanzamientos de videojuegos para el año 1998. Los lanzamientos están indicados en los días correspondientes.

PSYGNOSIS

Acción, Sentido del Humor y Aventura

Psygnosis está siendo la compañía más prolífica para PlayStation durante los primeros meses del 99 y, además de todos los títulos que editará en febrero (Rollcage, Eliminator, Retro Force, Pro 18: World Tour Golf y Global Domination), tiene preparadas tres importantes novedades que empezarán a llegar hacia finales de Marzo. Se trata de tres juegos muy diferentes entre sí que nos llevarán a asumir puntos de vista tan dispares como el de un alienígena, el de un policía del futuro o el de un zorro aventurero.



Attack of the Saucerman

El protagonista es un alienígena que se llama Ed y es el alma mater de un juego de acción en 3D que llegará en mayo cargado de sentido del humor y de desternallantes situaciones. De hecho, nuestro héroe podrá disparar su arma o dejar caer una vaca sobre sus peñados rivales, incluso podrá activar una Bomba del Amor y conseguir que sus enemigos le adoren. Su objetivo será salvar nuestra civilización de una amenaza tan extraterrestre como el mismo.

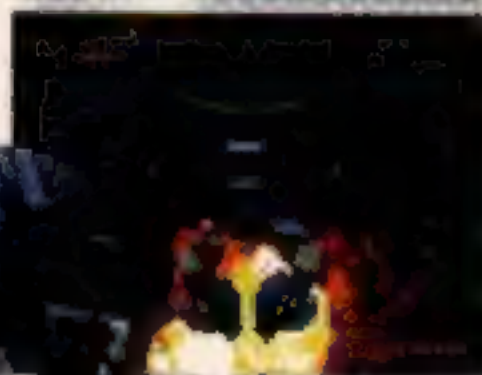
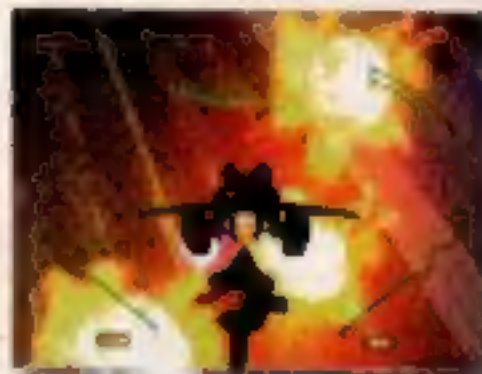
Kingsley

Un pequeño zorro será el protagonista de una fabulosa aventura en 3D titulada Kingsley. Nuestro humanizado animalito se verá envuelto en las más variopintas situaciones y tendrá que usar tanto su proverbial astucia para resolver enigmas, como su habilidad para saltar y manejar armas.

Kingsley será un RPG de acción dotado de unos gráficos brillantes y saldrá a venta hacia finales de marzo completamente traducido al castellano. Muy prometedor.

G-POLICE Weapons of Justice

La segunda parte de G-Police, está recibiendo los últimos retoques. Una vez más asumiremos el papel de un policía que trata de acabar con el crimen organizado y en esta ocasión se nos permitirá pilotar hasta cinco vehículos diferentes, tanto de tierra como de aire. El juego ofrecerá amplísimos escenarios 3D en los que deberemos cumplir 30 misiones diferentes. Igual que ocurría con la primera parte, nuestro éxito dependerá tanto de nuestra habilidad de pilotos, como de la estrategia con la encarremos cada misión. Estará disponible hacia el mes de mayo.



Con CD Promocional

Combinado de zona pero siguiendo con Psygnosis, os diremos que las primeras copias de Eliminator, el nuevo shoot em up de Psygnosis, saldrán a la venta con un CD con demos totalmente gratuito. Este

segundo CD, llamado R&D, algunas, contendrá algunos niveles jugables de los títulos más recientes de la casa, como ODE P.1 '98, Colony Wars Vengeance, Psychobak o la última incursión de los Lemmings.



Proein nos presenta sus últimos LANZAMIENTOS

Proein es la distribuidora en España de compañías tan importantes como Eidos, Activision o Codemasters. También es una de las distribuidoras que más títulos tiene previsto poner en el mercado en los próximos meses. Nos traerá juegos de la categoría de Quake II, versiones especiales como Grand Theft Auto: London, continuaciones del interés de Gex 3D: Deep Cover o versiones de clásicos como Space Invaders. Estos títulos todavía pueden tardar bastantes meses en llegar a nuestro país, pero mucho más cerca están estos tres juegos que no son menos importantes.

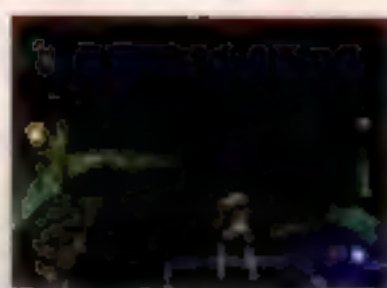


Tai Fu

Para los más pequeños de la casa el lanzamiento de Tai Fu será una muy buena noticia.

El juego será un beat 'em up protagonizado por un simpático tigre que deberá verse las caras con todo tipo de criaturas salvajes con muy malas intenciones, al tiempo que investiga sus escenarios 3D.

El juego es de la compañía Activision, está diseñado con aire de dibujos animados y, si no hay cambio de planes, saldrá hacia finales de marzo.

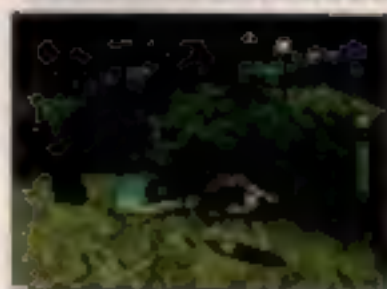


Akali the Heartless

Este título será un plataformas tridimensional al estilo Tomb Raider (hecho también saldrá bajo el sello de Eidos), que nos ofrecerá libertad absoluta para movernos por sus escenarios y muy detallados escenarios.

Podremos usar varios tipos de hechizos y armas y, además de acabar con monstruosas criaturas poligonales, deberemos investigar y resolver toda suerte de acertijos.

La historia debería estar en las tiendas a mediados de febrero, pero aún no hay una fecha de lanzamiento confirmada.



Prince of Persia: The Sands of Time

Cambiando totalmente de terreno nos encontramos con un simulador de Codemasters basado en el rudo deporte del boxeo. Eso sí, parece ser que le están dando un toque bastante arcade a los combates para que resulten más rápidos y espectaculares de lo que hemos visto en otros juegos de este estilo. Su fecha de lanzamiento es abril.



La "estrategia" de INFOGRAMES



El sello francés Infogrames va a entrar de lleno en su género muy poco explotado en PlayStation: la estrategia. Lo va a hacer con KKND: Krossfire, un juego de guerra en tiempo real que presentará innovadores elementos al género. Por ejemplo, permitirá la participación de dos jugadores

simultáneos a pantalla partida para que se enfrenten conjuntamente a las tropas controladas por la máquina. Con este título Infogrames podría romper en marzo el monopolio que en el género de la estrategia en tiempo real tiene Westwood con su serie Command & Conquer.

Los más vendidos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Los más alquilados

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

FINAL FANTASY: la película



La película no estará rodada con actores de carne y hueso, sino que será un largometraje de animación por ordenador.

Después de haber ideado una de las sagas de Rol más prolíficas de la historia, Square se ha embarcado en la creación de una película de animación por ordenador inspirada en numerosos temas de la serie Final Fantasy. El amor, la muerte y la vida como una forma de energía serán algunos de los elementos de la trama, que estará ambientada en el año 2065, época en la que la tecnología y la ciencia jugarán un papel muy importante.

Square ha afirmado que la duración del largometraje rondará los 100 minutos, y que la calidad de las imágenes y animaciones de los actores sintéticos alcanzarán un nivel de calidad increíble. A pesar del secretismo con el que se está llevando el tema, ya se conoce parte del argumento (algo se ha oído de una invasión alienígena), aunque lo que sí es seguro es que no será una adaptación de ningún capítulo de la saga de Rol. Lo sentimos por los fans de Cloud... pero aún así promete ser todo un bombazo.



Para las animaciones de los personajes se está utilizando la técnica de Motion Capture, que, como sabéis, consiste en recoger los movimientos de modelos reales en un ordenador para después transferirlos y aplicarlos a los personajes virtuales que aparecerán en la película.

¿Cuántas cosas puedes enchufar en tu televisor?



Seguro que muchos de vosotros andáis locos pensando dónde enchufar la PlayStation, la antena, el vídeo y alguna otra consola al mismo tiempo y en la misma TV. Y es que eso

de andar quitando y poniendo cables no es demasiado cómodo ¿verdad? La solución parece tenerla este curioso artefacto de Pelican que permite tener conectados simultáneamente 3 aparatos con conexión RF (la de la entrada) y dos con AV. Para elegir qué señal queremos que le llegue a nuestro televisor sólo tendremos que mover un interruptor y olvidarnos para siempre de la fea parte trasera de nuestra tele. ¿Os parece interesante? Pues su precio tampoco está mal. 2.990 pesetas.

Proximos PLATINUM

Coolboarders 2



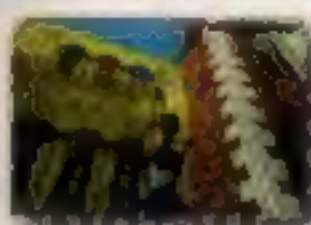
La segunda parte de esta fabulosa saga de snowboard saldrá en la serie Platinum en el mes de abril. Entre las numerosas virtudes de este título destaca su sencillo control, que os permitirá hacer un buen puñado de piruetas mientras descendéis las numerosas colinas y laderas que sirven de base al campeonato de snowboard. Además encontraréis una pista de Half Pipe para poner a prueba vuestra habilidad y capacidad para elaborar secuencias de piruetas, así como un circuito para probar vuestras artes en la modalidad Step Slope.

Crash Bandicoot 2

La pseudomascota de PlayStation también va a reaparecer en la serie Platinum, siendo abril la fecha elegida para tal acontecimiento. Nuestro amigo marsupial se enfrentará de nuevo al Dr. Neo Cortex (el malvado de turno) recorriendo un elevado número de niveles basados en las plataformas y en las persecuciones y carreras. Y además, Crash 2 cuenta con un montón de sorpresas con respecto a la primera parte, como nuevas acciones y nuevos compañeros de aventuras.



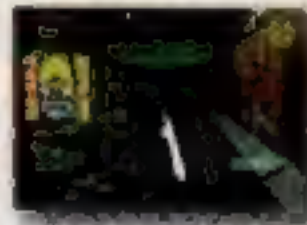
Tomb Raider 2



La todopoderosa Lara Croft y la serie Platinum nos van a permitir revivir las aventuras de la segunda parte de Tomb Raider a un precio muy especial a partir de marzo. Esta segunda entrega ofreció muchas mejoras con respecto a la primera, y la tercera no logró superarla en mucho. Con el atractivo precio que pondrá, Tomb Raider II se convertirá en el juego más irresistible de la trilogía.

G-Police

El cona futurista de Prognosis estará en las tiendas antes de lo previsto, más o menos para marzo. Abordo de nuestro futurista helicóptero tendremos que cumplir todo tipo de misiones para restablecer la paz en una ciudad dominada por el crimen. Escuchar vehículos, disolver concentraciones mafiosas y detener actividades delictivas serán sólo algunas de las obligaciones que tendremos que cumplir como buenos policías que somos.



El Mundo Perdido

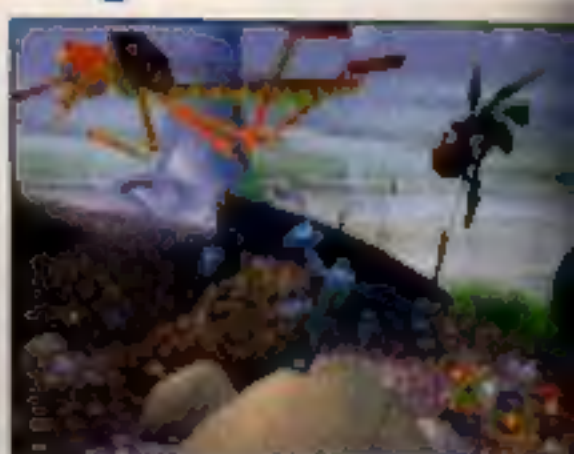


A finales de febrero está previsto que este juego realizado por Dreamworks vista a sus velociraptors, T-Rexes y demás saurios de plátano. A pesar de lo interesante de su precio, el juego seguirá siendo tan poco jugable como lo era cuando fue editado como novedad. Pero al menos ahora poseerá una mejor relación calidad/precio.

Tal y como ocurre con todo producto que lleva el sello Disney, *Bichos* está a punto de convertirse en una auténtica plaga (y nunca mejor dicho) que va a arrasarse con todo. Veremos bichos en el cine, en las camisetas, en los muñecos, en los bolsos... y, por supuesto, en nuestra PlayStation.

bichos

¡Ahí viene la plaga!



El juego seguirá con fidelidad el desarrollo y la estética de la película. Para ello se han empleado los diseños de los personajes y de muchos de las localizaciones que ya había generado Pixar para la gran pantalla.

Y En el mundo Disney, poner en marcha un proyecto, lo hace a lo grande, y más aún si la criatura viene acompañada del nombre de Pixar. ¿Que os suena? Lógico, esta compañía fue la que realizó esa maravilla de la animación por ordenador *Monstruos S.L.*

En este nuevo film, Pixar vuelve a demostrar su gran pericia a la hora de crear y animar todo tipo de personajes. *Bichos* narra la historia de la hormiga Flik que debe encontrar el modo de acabar con la invasión de saltamontes que asola la Isla Hormiga. Este argumento sirve para que Flik conozca a muchos insectos y se vea metida en toda clase de líos. Por supuesto, todo ello tendrá una nota de ternura típica Disney.

Ahora bien, si no queréis conformaros con disfrutar de las andanzas de Flik en la gran pantalla, también podréis convertirnos en protagonistas



Bichos nos llevará a disfrutar de una aventura de gran factura gráfica e interesante desarrollo. En fin, Disney

de la historia cuando Sony ponga a la venta el juego para PlayStation, que ha sido desarrollado por Disney Interactive y supervisado por Pixar para garantizar la fidelidad al film.

Bichos nos ofrecerá enormes escenarios 3D sobre los que podremos movernos con toda libertad. Habrá niveles de plataformas, de disparo, de inteligencia, incluso planearemos en un grano de polen o colgados de un hormiga reina. Variado y espectacular, este *Bichos* promete ser uno de las estrellas de la temporada.

Eso sí, habrá que esperar hasta mediados de marzo para disfrutarlo, ya que el estudio californiano ha supuesto un pequeño retraso. Paciencia.

Personajes



Estos serán los protagonistas principales de la película y, por supuesto, también del videojuego, donde mantendrán todo su carácter y personalidad. El villano Hopper es el malo de la historia, y muchos de sus congéneres serán los enemigos más habituales a los que Flick deberá enfrentarse. El resto de personajes, todos amigos de Flick, tendrán gran importancia en el juego, ya que nos prestarán su ayuda en muchos momentos e incluso en algunas ocasiones llegaremos a manejarlos.

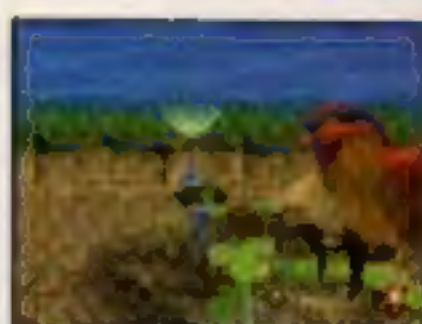
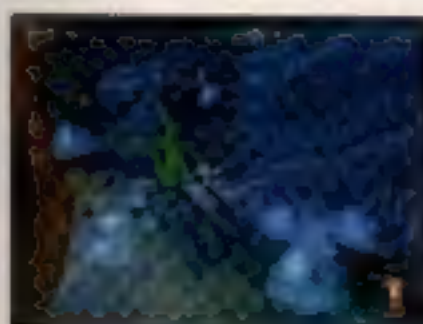
Modelos de latex



Para diseñar los personajes, primero se elaboraron figuras de latex de las que se tomaron los puntos de referencia necesarios como para que los artistas pudieran crear una animación tridimensional. Esto incluía la posición de la cabeza, un objeto sólido, y después los modelos se encargan de añadir las texturas, seleccionar los colores y aplicar los efectos de luz.

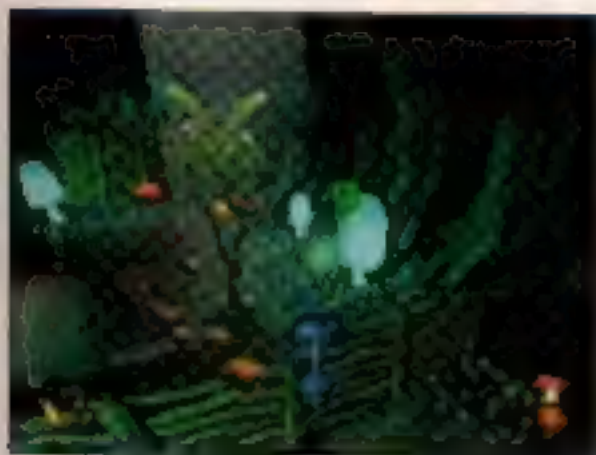
La película

Por las imágenes que veis, ya os podéis imaginar que la película (que se estrena en España el día 5 de febrero), no es tan sencilla más allá de lo que fue Toy Story. La magia de las tecnologías ha permitido a los chicos de Pixar emplear herramientas de diseño más poderosas, con las cuales han podido crear escenas aún más complejas, desde la que veis.



Pixar, los creadores de la película, también han colaborado con Disney Interactive en la realización del juego para PlayStation. Los resultados serán tan asombrosos como en el cine.

El desarrollo de dicho juego será muy variado y nos permitirá disfrutar de todo el argumento de la película.



La banda de los Bichos ya es una realidad. Si puedes comprar desde el CD con la banda sonora de la película a todo tipo de muñecos, ropa y un montón de complementos más. ¡Haced botijos!

Animaciones



Mientras harniga será un personaje de muchas acciones y podrá ejecutar innumerables acciones diferentes, incluso gracias a los trucos. La animación de Flick es uno de los elementos que se trató de mantener con la mayor fidelidad posible a la película.

Beatmania

EL JUEGO QUE ESTÁ CAUSANDO FUROR EN TIERRAS NIPONAS

¡¡Dale marcha a tu consola!!



La cosa va de que, pulsando unas cuantas teclas y usando un giradiscos, sigamos el ritmo que nos marcan. Bueno, pues este concepto tan simple está provocando una de las mayores euforias colectivas que jamás se haya vivido en el mundo de los videojuegos. En Japón es ya una auténtica fiebre y pronto Beatmania llegará a tu PlayStation.



El origen de esta pasión levantada por Konami lo podemos encontrar ya en los salones recreativos españoles, en un arcade de imponente aspecto que, a primera vista, se parecería a cualquier otro, porque, ver que los típicos botones y la palanca de control de las recreativas japonesas han sido sustituidos por un giradiscos y unos pulsadores de tamaño XL, avienta.

Pero cuando, después de vuestra primera moneda en Beatmania, quedaréis irresistiblemente alucados por un juego de habilidad pero por el que se desahoga una gran necesidad que alguna que otra vez de cuerpos se arremolinan en vuestro alrededor.

Nosotros, como DJs improvisados que somos, tendremos que seleccionar uno de los numerosos ritmos discotequeros que se máquina nos pidaonga, como House, Rave o Hip-Hop. A continuación la melodía base empezará a

sonar y deberemos pulsar los botones (o girar el disco) cuando la máquina nos lo indique.

De la cosa parece fácil, pero cuando tengas que combinar tres botones mientras giras el disco siguiendo el ritmo, te darás cuenta de que esto no es nada sencillo, pero si tremendamente divertido.

Excedido sin precedentes que ha alcanzado esta recreativa en todo el mundo ha llevado a Konami a lanzar ya tres versiones de la máquina con temas musicales distintos. Y la conversión a PlayStation era

un simple cuestión de tiempo.

Y el tiempo pasó... al menos en Japón, donde ya disfrutamos del juego, de varios CD's con canciones y hasta de un juego idéntico al de la recreativa.

Konami está en estos momentos centrada en la adaptación europea de su esperado *Virtual Vinyl Sound*, lo que *Beatmania* tardará un par de meses en llegar a España. Cuando lo haya conseguido porque vuestra PlayStation (y vuestros presépticos) acabaréis recibiendo la versión. Luego no digáis que no os hemos avisado.



Este es el aspecto de las recreativas de Beatmania. Se puede encontrar en cualquier sala recreativa. Lo normal es que no las encuentres solas, sino con un montón de gente haciendo sus ritmos.



...no es el método especial que ha desarrollado Kropotkin para la
...la publicación de *El hombre y la naturaleza*. En la parte de la naturaleza humana la descripción de una
...de la vida, que guardan las mismas proporciones que en la naturaleza inanimada.
...la naturaleza se le atribuye a la vida un poder más, pero todo un conjunto.

Beatmaníacos



Los lana púberes de Beotmaria casi han
llegado a Román a producir objetos de
coleccionista sobre sobre su rasgo favorito.
Así, en un principio se hicieron carteritas,
boleros de mano, gorros y guantes de
lana. Ante la nueva acogida que
tuvieron, Román se vio obligado a
editar una segunda remesa de
objetos, entre la que podemos
encontrar una edición portátil del
largo, mercedito Lupo, almohorillas
para ratón y hasta un Decimon

Cómo se juega



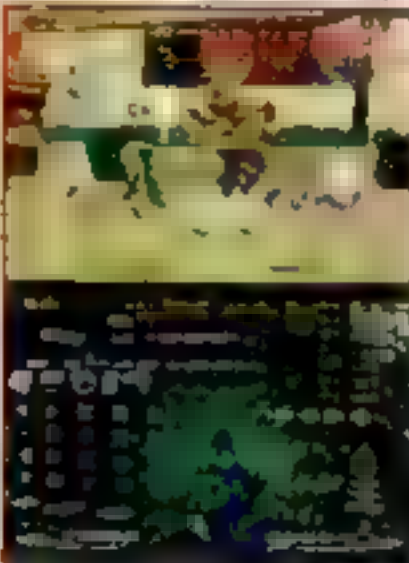
...voluntad del pueblo en sus acciones. En el caso de Puerto Rico, tenemos que observar la conducta de los gobiernos. Cuando el hecho empieza a tomar caracteres que en los intereses de la nación hay una diversidad esencial o cuando, a pesar del hecho, un gobierno se enfrenta con otros países o con ellos. Por las banderas de la izquierda flotan la bandera por ser un régimen popular y las banderas más oscuras que nos indican qué tipo de régimen político y qué que representa. Una bandera blanca.

Otras experiencias musicales

PARAPPA THE RAPPER

[illegible]

BUST A GROOVE



Seguimos el mismo procedimiento que el usado, al momento de dar el primer paso, para el desarrollo de la segunda, la tercera y la cuarta. En cada uno de los casos, se repite el mismo procedimiento que el usado en el primer caso, para el desarrollo de la segunda, la tercera y la cuarta. En cada uno de los casos, se repite el mismo procedimiento que el usado en el primer caso, para el desarrollo de la segunda, la tercera y la cuarta.

FLUID



Քիմիոսի անհատականությունը համարվում է միայնակ անհատ, որը չունի հարաբերություններ ուրիշ անհատների հետ։ Այն անհատականությունն է, որը չունի հարաբերություններ ուրիշ անհատականությունների հետ։ Այն անհատականությունն է, որը չունի հարաբերություններ ուրիշ անհատականությունների հետ։

MUSIC



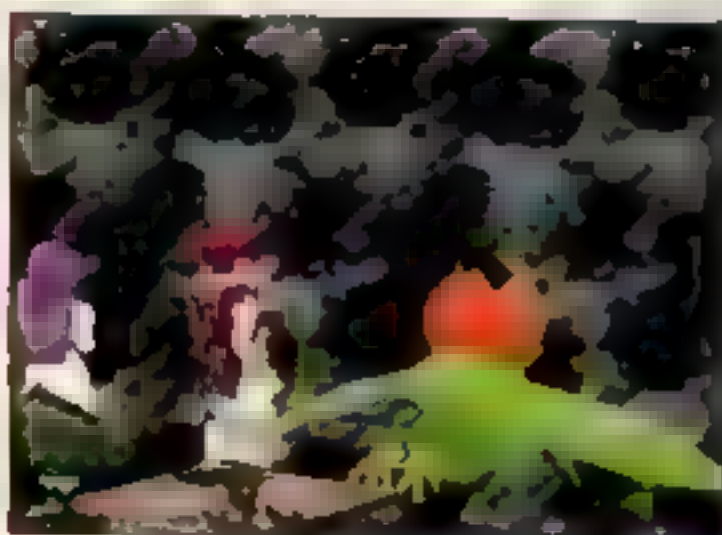
POI, UN ANNO DOPO LA SOSPENSIONE DELLE
SUEZIONI, VIDEI CHE ALCI GERMANI CONSERVANO
NELLE MANSIÒNE DI LORO PROFESSIONALI. SI SONO
RICORDATI CHE QUESTI DI LORO E I LORO
CONFERENZE AL GERMANO. LORO SONO PER
QUESTI RICORDATI. SONO IL RICORDO
DEI RICORDI (1971) E IL RICORDO DI LORO
PER QUESTI RICORDATI, DI LORO RICORDATI.

SPICE WOULD

El video "Otras películas" también se ha interesado por la situación protagonizada en un largo documental casi-jornalístico a los neoyorkinos. En el documental aparecen las caras más conocidas, desde el empresario más rico del mundo hasta el más pobre, pasando por el más famoso, el más poderoso y el más odiado.

The Granstream Saga

La nueva cara del Rol



Poco a poco el RPG japonés se está

introduciendo en nuestros hogares por mérito propio. Final Fantasy VII ha sido el principal responsable de que millones de usuarios de PlayStation hayan ido descubriendo el mundo del encanto que se desprende de estos juegos en los que tenemos que luchar con otros personajes, mejorar las habilidades del protagonista, explorar, encontrar tesoros, en busca de objetivos.

No es por tanto de extrañar que Sony haya elegido este mes The Granstream Saga, un juego de Rol de impresionante apariencia gráfica y como suele ser habitual en el

género, elaborado y dirigido por el mismo

LA HISTORIA QUE DA PIE A ESTE JUEGO se inspira en elementos fantásticos de una ambientación atemporal, en la que la lucha entre el bien y el mal es la principal protagonista.

El punto de partida nos sitúa en un mundo que, tras sufrir una epidemia que le queda dividido en 4 continentes, permanece cada uno ellos, se mantiene suspendido en el tiempo gracias al poder de un sabio que posee la piedra mágica de continencia. Pero un día los sabios desaparecen, y los continentes empiezan a caer hacia el vacío. Y es entonces cuando entramos nosotros en

acción asumiendo el papel de héroe, el salvador de los 4 continentes.

Nuestra búsqueda de un mundo sabio y sus extraordinarias piedras depositadas miles de años atrás ya que conoceremos a numerosos personajes, encontraremos multitud de armas y hechizos, y nos enfrentaremos a una larga lista de aventuras, mazmorras plagadas de puzzles y situaciones difíciles.

A diferencia de la inmensidad de los juegos de Rol en PlayStation, las aventuras de combate no son por turnos, sino que se realizan en tiempo real de acción, proporcionándonos un sistema más parecido al de un JDR de acción. De este modo

Las novedades de ofrecer prácticas totalmente en 3D y combates en tiempo real, este JDR rozará los niveles de calidad del mítico Final Fantasy VII



La gran faceta del juego es la que podremos jugar en un ordenador para jugar en la aventura.

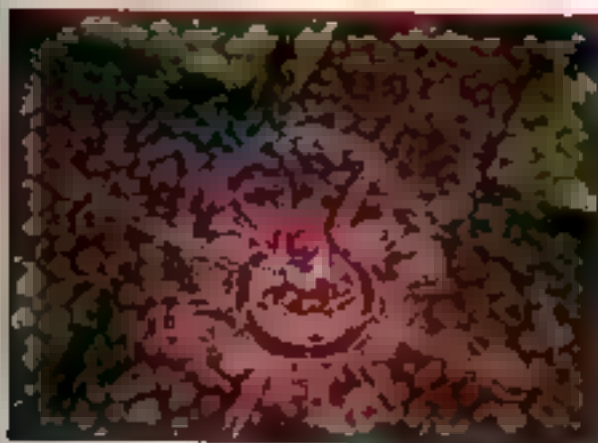


Estadísticas y listas de personajes están muy bien ilustradas por parte de los reconocidos artistas del juego.

Cómo tenerlo todo controlado



El juego de rol The Granstream Saga es un juego de rol de acción en tiempo real, con un sistema de combate muy dinámico y una historia muy interesante. El juego está desarrollado por Sony Computer Entertainment Inc. y publicado por Sony Computer Entertainment Inc. El juego está disponible en PlayStation 2 y PlayStation 3.



Al lado nos encontramos con el siempre nostálgico personaje de desenvuolvo a la responsa y pidiéndolos alate cuando que, para, sin depender de na baia de tiempo que nos miraque nuestro libro.

La respuesta a la pregunta una mayor igualdad a la riqueza que una poder comprobar en estas pinturas, presenta además un aspecto que es atrevido en el género ya que lo es a través de los completamente humanos iguales y difieren de

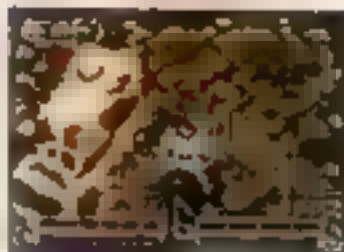
Tiempo una ciudad excepcional

**POR POSEER TODAS
ESTAS VIRTUDES**

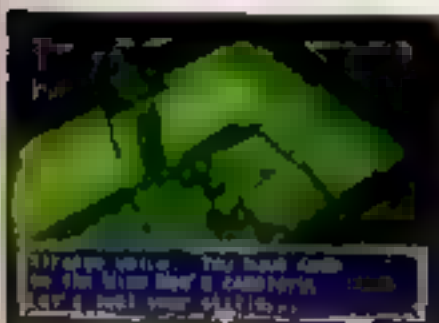
que podemos realizar en el
otro, a la vez que una buena
suena de la que se
está haciendo para no se
pueda haber sido maliciosa en
mujer de esta forma es
posible que entre el grupo
de desahogados ande
alguno con suficientes
créditos para haberse inventado
un sistema muy probable



En conjunto, estas cifras de crecimiento de las exportaciones, en conjunto con el crecimiento de la producción, es una muy buena proporción, sobre todo si tenemos en cuenta que el crecimiento de la producción de bienes de consumo es menor que el de los bienes de capital.



Enorme tirón de orejas para Sany por no haber traducido este leopardo. Con ello ha provocado a muchas personas de poder disfrutar a tope de un título que ofrece una enorme calidad en todas sus acciones y que habra obtenido una puntuación aún mas elevada por nuestra parte.

[illegible]

El seguimiento de la actividad por parte de los
técnicos de orientación y los directores de los centros
deurísticos, así como la atención de los alumnos
con problemas de aprendizaje.



Einige SPD-Mitglieder und -Kandidaten lehnten jedoch ab, weil sie nicht nur die Partei, sondern auch die SPD als Partei ablehnen. Sie sind nicht bereit, sich der Partei anzuschließen, die sie ablehnen. Sie sind nicht bereit, sich der Partei anzuschließen, die sie ablehnen.



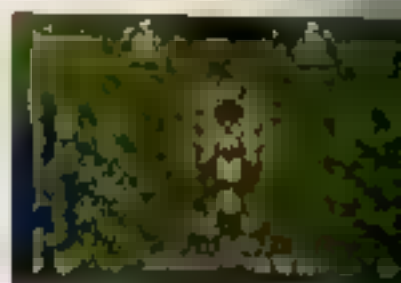
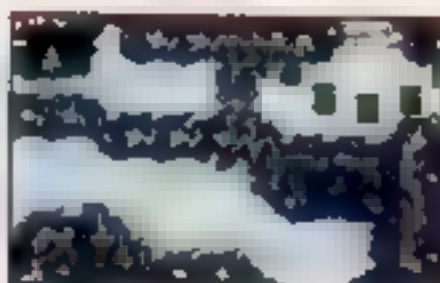
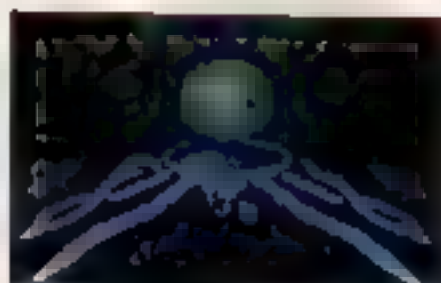
Combates completamente libres

1. **Einleitung:** Die Aufgabe besteht darin, die folgenden Aussagen zu analysieren und zu bewerten. Es geht um die Darstellung von Funktionen und die Bestimmung von Extremwerten.

[illegible][illegible]

Wild Arms

Rol en castellano



Con *Wild Arms* los aficionados a los juegos de rol van a tener la oportunidad de repetir las experiencias vividas en *Final Fantasy VII*, aunque de una forma menos espectacular.

Wild Arms nos propone un reto. Aquí, salvo todo un mundo de la destierrada, la vida de Filgaia está amenazada por unos monstruos que están robando magia. Por eso, en un futuro tiempo, aparecerán unos héroes que se enfrentarán a ellos, y nosotros tendremos que detenerlos.

Sin embargo, al principio de nuestra aventura no sabremos nada de nuestra posible misión, y descubriremos el papel de tres personajes, cada uno con sus propios problemas, que se irán imbricando poco a poco en la historia.

Nuestro personaje era llamado

por la voz de sus antepasados, y era el único que, al usar el poder, podía atravesar el tiempo hasta un sitio donde alguien se encontraba. Los protagonistas de esta épica aventura. Cada uno de ellos, con sus propias habilidades y habilidades, se irán uniendo en un equipo. Nuestra historia depende de nosotros.

EN PRIMER LUGAR HEMOS DE CONSEGUIR

que los destinos se crucen. Manteniendo a cada héroe de manera independiente, usando los tres se irán formando. Habremos de fortalecer sus fuerzas y habilidades para solucionar pequeños problemas. El monstruo que robaba la magia de esa gente, el robo de la magia, de ese pueblo, y así avanzará la historia.

Como en todo juego de rol que se precie, deberemos estar muy pendientes de cuidar de nuestros héroes, hacer que aumenten en experiencia y habilidad y equiparlos con nuevas armas.



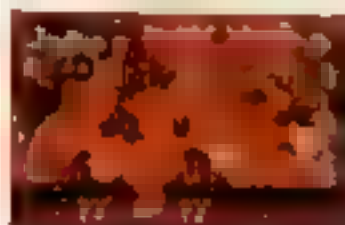
muchas pociones o hechizos.

El juego está estructurado en tres partes muy bien diferenciadas. Por la primera están las aldeas o ciudades, donde podemos (y debemos) reunirnos, comprar y vender objetos, descansar.

La segunda parte es el mundo principal de Filgaia, que simplemente nos servirá para desplazarnos de un sitio a otro y para enfrentarnos con algún que otro enemigo.

La tercera parte son las mazmorras, ruinas, tumbas o cualquier otro sitio donde los monstruos campen a sus anchas y que son los lugares donde se desarrollará la acción propiamente dicha. En estos escenarios será donde deberemos resolver puzzles, pelear con más ahínco y guiarnos por mapas cada vez más complicados.

Aunque este juego no es el más reciente del género Final Fantasy, tiene algunos momentos realmente interesantes.

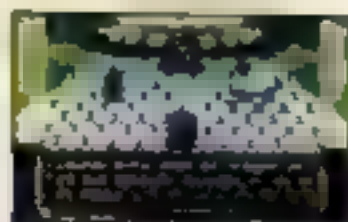
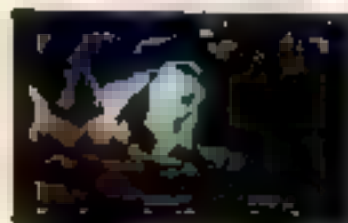


En el juego controlamos a tres personajes diferentes. Cuando el jugador se enfrenta a un enemigo, la situación de nuestros amigos aparece en una pantalla lateral que aparece al pulsar los botones L y R.





Muchos de los objetos de los enemigos se pueden coger a tiempo. Claro, por ejemplo las armas. En ocasiones ocultas, otras placenteras, encontramos cosas de gran utilidad.



Los efectos del juego están a su alcance. Al contrario, lo que ocurre es que dependemos de la experiencia con cualquier tipo de problema.



Entre los personajes hacen falta o status especiales que pueden mejorar a medida que vamos a la aventura. Además, estos ataques tienen una gran utilidad cuando se produce una carta de energía mágica o desarrollo de combate.



Para hacer algún cambio en la configuración de los personajes, ver la opción o usar algún objeto, podemos que mejoramos por nosotros de este estado y que resultan muy útiles de manejar.

AL TRATARSE DE UN RPG duro, los combates tienen lugar cuando menos te lo esperas. Es decir, los enemigos pueden aparecer en cualquier momento, no hay nada y de golpe la pantalla cambia para mostrar el enfrentamiento.

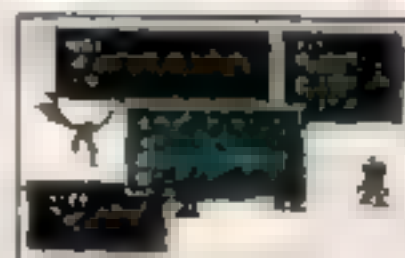
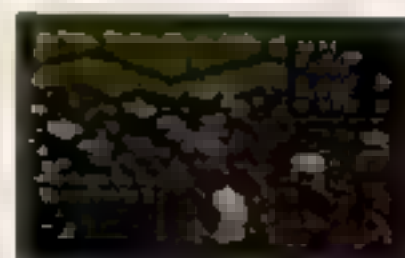
Esos combates imprevisibles pueden llegar a hacerse molestos por su repetición, pero, por otro lado, de ellos obtendremos por un lado el aprendizaje que durante los puntos de ataque y defensa de nuestros héroes y por otro sus beneficios para comprar en las tiendas.

Pero recordad que si estos combates son importantes en el juego, más importante resultará para nosotros la capacidad para resolver puzzles y enigmas.

POR TODO LO DICHO ya os habréis dado cuenta de que se trata de un juego estilo Final Fantasy VII, aunque Wild Arms queda muy por debajo de lo tanto en calidad gráfica como en carisma.

En cualquier caso, es un buen juego que, tras su retraso, llega a PlayStation casi al mismo tiempo que otro título de este género: el Granstream Saga, por lo que los jugadores tienen ahora más posibilidades entre las que elegir.

Combate por turnos

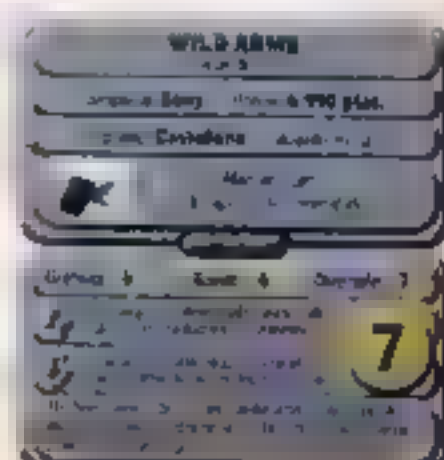
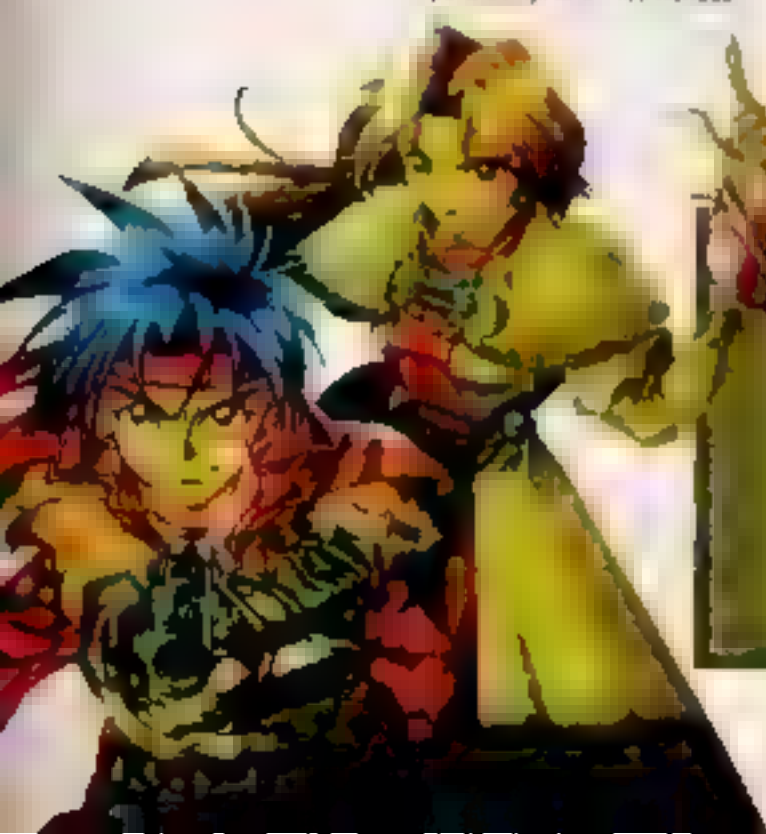


Cuando nos enfrentamos con un enemigo, lo primero que tenemos que decidir es si queremos atacar o defender. Si elegimos atacar, debemos seleccionar la acción que queremos que realice cada personaje. Puede ser usar un arma física (con ejemplo de espada), un hechizo o una técnica mágica. Luego llega el turno de nuestros héroes, lanzarán su ataque o no en una

manera de la energía de los héroes según la contención de sus golpes. Después serán los enemigos quienes nos atacarán con sus ataques. Podemos hacer una cosa que poner la habilidad.

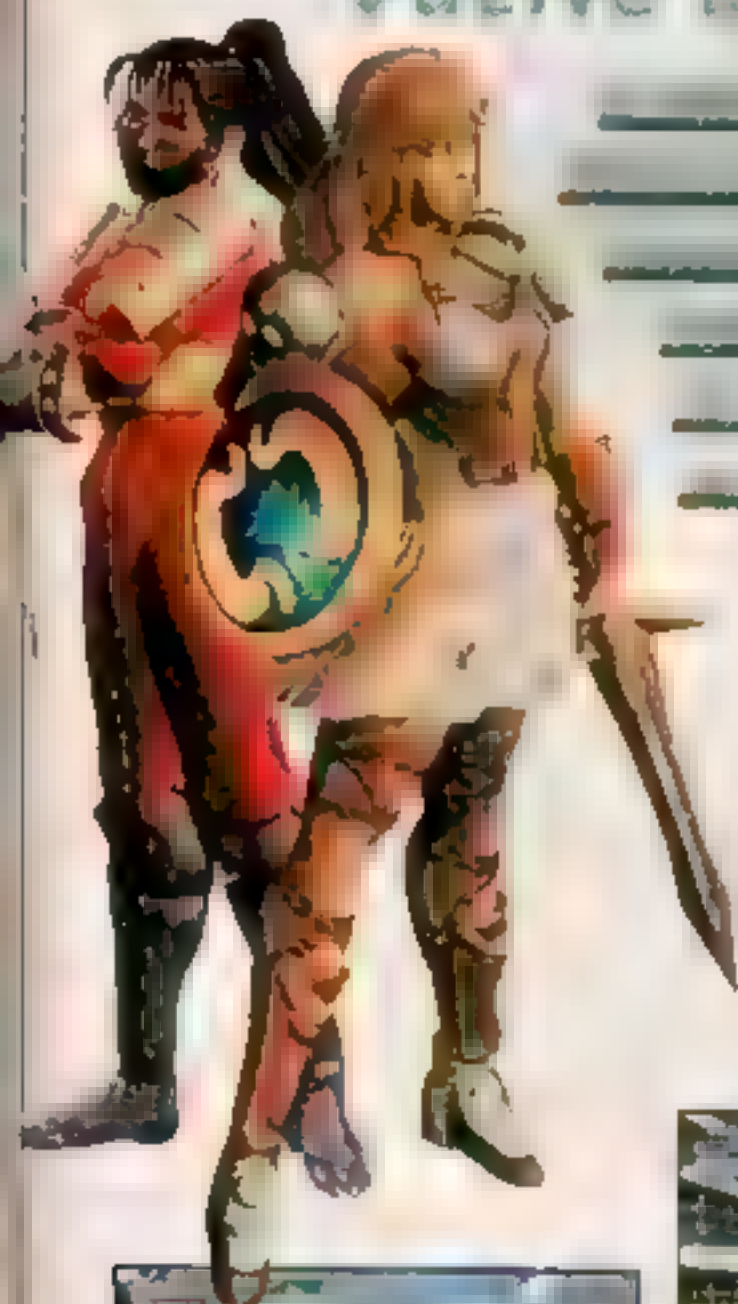
Si habéis jugado a Final Fantasy VII, el sistema es el mismo.

Con un desarrollo
muy entretenido
y dinámico, este
título sabrá satisfacer
las exigencias
de los jugadores.

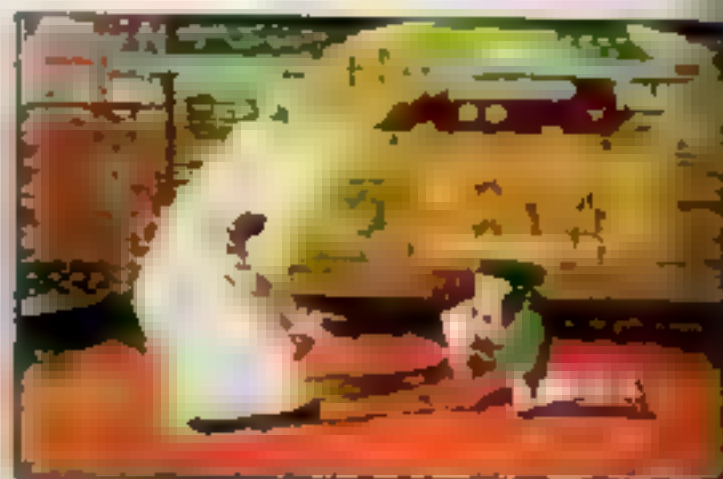


Soul Blade

Vuelve la leyenda de la lucha



Seguro que todos conocéis alguna de las numerosas obras que Namco nos ha regalado desde que PlayStation desembarcó en nuestro país. Títulos como Ridge Racer o Tekken son, en gran parte, los culpables de que esta consola haya alcanzado el nivel de éxito que tiene ahora, y demuestra sobradamente que



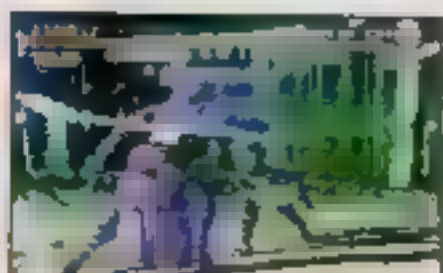
las diferencias entre las recreativas y un soporte doméstico no son tan grandes. El buen hacer de esta compañía japonesa, especialmente en los juegos de lucha, ha ido forjando una leyenda de la que muy pocos compañías pueden presumir, y ha sabido a su lado Tekken convertirla más completa y prestigiosa del mercado.

Pero, una entre su lista de grandes éxitos, se incluye este Soul Blade, título que ayuda de aprender en estilo de lucha un poco muy interesante.

AMBIENTADO EN LA ÉPOCA FEUDAL. Soul Blade nos propone participar en un periodo histórico, uno de los más interesantes, cuando unas huestes de espadas conocidas como Soul



Los combates que nos propone este juego están basados en el uso de un arma blanca, respectivamente, espadas. Se emplean, además, a los efectos de los que están armados con espadas una de las, los combates resultan en todo caso muy espectacularmente gráficos.

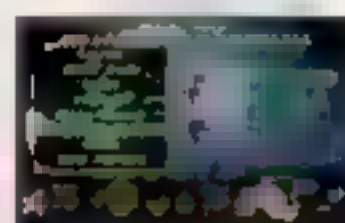




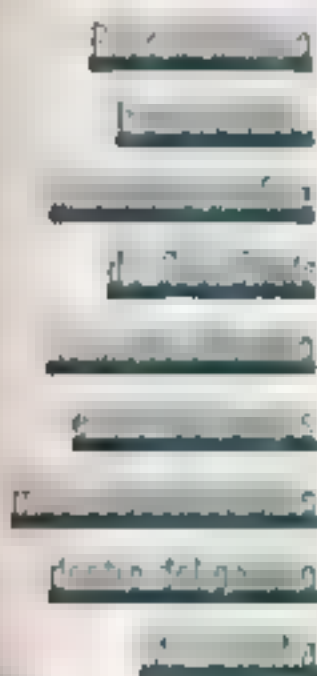
La vida de Soul Edge se ha ganado a pulso la reputación de obra maestra. Y a pesar del tiempo que ha pasado, sigue siendo una de las mejores.



Cada uno de los personajes tiene el mismo tipo de ataques y habilidades, lo que garantiza que el juego sea muy divertido al jugarlo.



Combinando un par de botones nuestro jugador ejecutará una serie de movimientos que son más sencillos que un golpe normal. Cuando hagamos esto, el oponente se quedará en el suelo para mostrar un ataque muy espectacular.



Edge. Para acabar con ellas tendremos que derrotar a una serie de poderosos guerreros.

En total, todos ellos con su correspondiente arma o una katana, machete...

Su sencillo sistema de control presenta dos botones de ataque con espada, uno para dar golpes y el último para bloquear los ataques del oponente. Combinando todas estas acciones podremos ejecutar golpes encadenados (combos) golpes especiales,

llaves, remates en el suelo y otros ataques demorados que mejoran.

Considerablemente la habilidad de energía del oponente. En total se alcanza la cifra de unos 50 movimientos por jugador.

Además, que gráficamente es de lo más impresionante por PlayStation, principalmente porque los efectos de los ataques de la cámara son fluidos y rápidos. Los personajes, los suaves movimientos

y los espectaculares estelas de luz que dejan las armas se dan un aire de majestuosidad realmente impresionante. Y eso sin mencionar su portentosa intro, una de las pocas que ha creado escuela por su calidad estética.

LOS PERSONAJES

El juego es el apartado de juego que alberga una épica historia sencilla y unos efectos muy brillantes entre los que

destacan las voces de los personajes y los choques de las espadas.

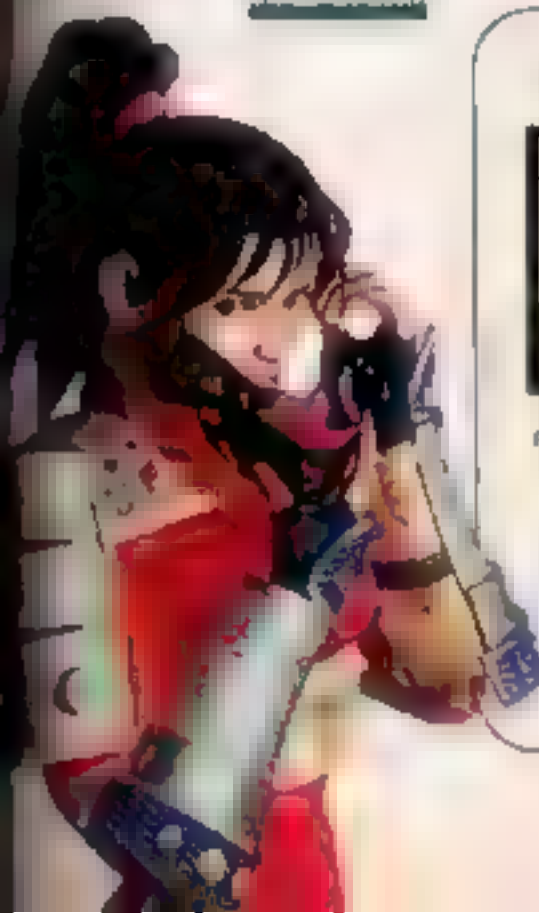
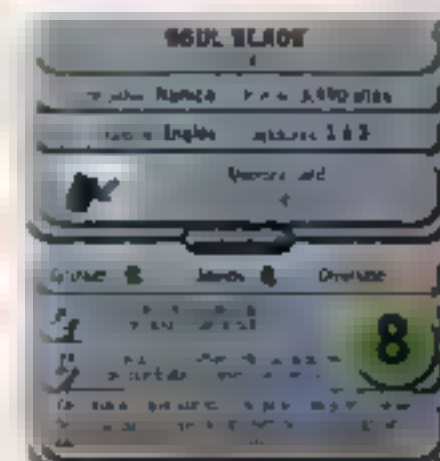
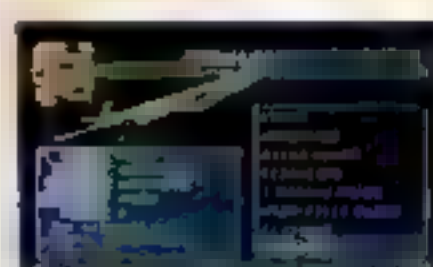
En cuanto a modos de juego también está muy bien dotado, pues además de los clásicos Arcade, Versus, Time Attack y Survival, nos incluye el innovador Edge Master Mode, que nos propone combates bajo condiciones atípicas.

En fin, que si te gusta la lucha y tienes un CD-ROM, te recomendamos que te hagas con este excelente título.

Edge Master Mode, ¿por qué no?



El primer paso a Edge Master Mode es seleccionar el nivel de dificultad. Aquí cada jugador deberá elegir una serie de combates individuales por nivel, como tal vez, como una tercera parte de la barra de energía, empujando y todo ello acompañado con un elaborado argumento.



ASTEROIDS (DEL TÍTULO ORIGINAL)

Hace ya bastante que cuando se habla de la mejor versión de la serie de juegos que comenzó en Atari, una computadora dependiente sobre asteroides destruidos. Pues bien, lo que ahora nos ofrece Activision es una superpromoción de la idea original que incluye una gran cantidad de cosas: un juego entretenido y que incorpora mejoras gráficas, pero sin perder el atractivo de su desarrollo. El resultado nos permite jugar solos como un amigo y elegir entre cuatro niveles muy diferentes de dificultad. Hasta la versión de computadora que el equipo planea del juego original, todo esto más o menos. El punto es que gracias a la versión de Atari, ahora, con los asteroides que giran sobre el planeta, así como algunos de los otros mundos de otros planetas. En fin, después de algunas dudas que hemos de una versión de este juego adaptada.

En cuanto al tema de juego, todo es exactamente como el original. Dependemos de una bala de cañón y de una



El juego de Atari es el más reciente y espectacular de la serie. Incluye una gran cantidad de cosas: un juego entretenido y que incorpora mejoras gráficas, pero sin perder el atractivo de su desarrollo.

para propulsar nuestra nave en cualquier forma al botón del joystick. Lo primero, pero si lo mantenemos pulsado más tiempo, aceleramos. La velocidad de viraje depende de un control de la pantalla que cuando giras el eje, giras el tiempo para girar los asteroides. El control rápido a la hora de girar la nave y la habilidad para destruir propulsiones en distintos momentos por la bala de nuestra bala. Y esto requiere un pulso.

En total dependemos de 24 niveles diferentes, 12 tipos de asteroides y 75 niveles que completas. ¿Se puede decir? Pues podría probar a jugar en la versión original que incluye una gran cantidad de cosas: un juego entretenido y que incorpora mejoras gráficas, pero sin perder el atractivo de su desarrollo.



KENSEI

Lucha de tercer regional

Con este juego de lucha, que ha intentado replicar un entorno gráfico similar al Tekken 3, con enormes personajes, golpes, y otros al tiempo que posibilidad estilo Dead or Alive, los ataques a un botón de golpe, de puñetazo y otro de pie.

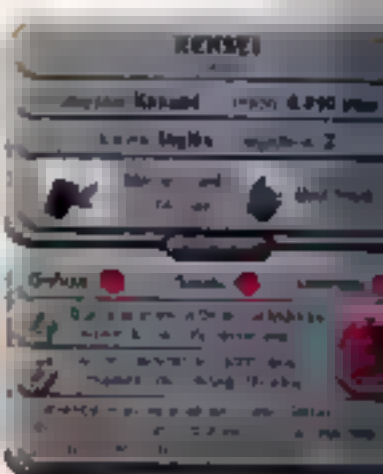
Lo malo es que Kensei no es de calidad gráfica del primero ni de la posibilidad del segundo. Para comprobarlo basta con ver cómo se mueven los personajes y con cómo



En el juego de lucha, los personajes se mueven de forma similar a la de Tekken 3, con enormes personajes, golpes, y otros al tiempo que posibilidad estilo Dead or Alive, los ataques a un botón de golpe, de puñetazo y otro de pie.

ocurrir una batalla se ve de golpe. Incluye un juego de lucha que no puedes saltar ni agacharte, como los personajes se mueven con una lentitud desesperante, un simulador cargado de rutinas y que ofrece un gran desequilibrio entre los luchadores, y tendrás una idea más aproximada de lo que es Kensei.

Sus únicas virtudes, además de un elevado número de luchadores, es una buena apariencia de los mismos, pero sin duda en estos momentos existe innumerables juegos de lucha que superan en todos los aspectos.



BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

Mejor, vete a la bolera

Este simulador de bolos presenta un apartado gráfico correcto basado en un entorno poligonal simple y efectista con unos jugadores bien armados. Ofrece un buen puñado de modos de juego que

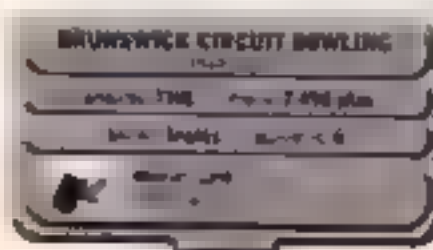


van desde la práctica hasta varios tipos de campeonato, y podemos elegir entre jugar con alguno de los mejores jugadores del mundo o crear nuestro propio jugador. Hasta aquí todo bien.

Sin embargo, el sistema de juego resulta simple y monótono al estar basado en barras de fuerza que se van

revelando y que debemos detener cuando llegas al punto idóneo. Además, después de cada lanzamiento se produce un largo periodo de carga, lo que hace eterna la partida, sobre todo cuando participan varios jugadores.

Un juego aceptable que sólo resulta entretenido durante un rato.



Una explosión de diversión

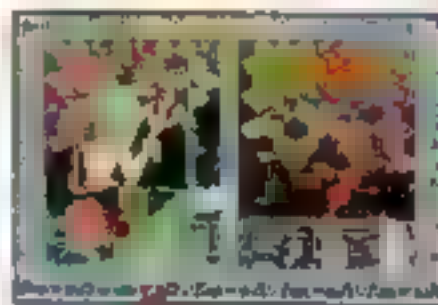
Especialmente pensado para quienes gustan de dejarse el cerebro, la serie *But! A More* se ha convertido por derecho propio en un clásico casi comparable al mítico *Tennis*. La base de la acción que protagonizan ambos juegos es la misma: el mercantilismo es muy simple pero exige una enorme agilidad mental y aquí no hay más enemigos que tus reflexos y tu inteligencia.

Por si aún no conoces de qué va este título (cosa extraña), te
 diremos que nuestro objetivo consiste en "rompiendo sucesivos
 escenarios llenos de burbujas de colores lanzando nuestras propias
 burbujas desde un cañón situado al pie de la pantalla. Las burbujas
 pueden rebotar en techo y paredes, debemos coleccionar las
 bolas del mismo color para que exploten. Simple pero divertido

Parten tres modos de juego básicos: uno para dos jugadores simultáneos, un puzzle que nos ofrece sucesivos retos y un modo de juego que puntúa la velocidad técnica y estratégica que hayamos empleado durante el juego. Cualquiera de estos modos puede absorbernos durante horas y horas.

Sin embargo, hay que dejar claro que ante de este Rust A Above d
 si han puesto a la venta otras dos versiones, y que las novedades
 de esta última en la que tiene a la anterior no son muchas. Por un
 lado encontraremos algunas burbujas de cuando comportamiento
 flotan como globos, adquieren diferentes colores... y por otro se ha
 añadido en algunos escenarios un mecanismo de poleas que sujeta
 racimos de bolitas cuando un personaje pesa mucho el otro tubo, y a
 la inversa. Además, este Rust A permite generar puzles propios y
 guardarlos en la Memory Card.

Hay que recordar que la tercera parte, Bust & Move 2 está en la serie Platinum y que este Bust & no es más que una ampliación con nuevos puzzles. Decidirse por la novedad — por el precio es cosa vuestra, pero en cualquier caso podéis estar seguros de que comprando un Bust & Move tenéis asegurada la diversión.



El medio para los jugadores simpatizantes incluye
consignas que no poseen desperdicio de
la cancha ni con mala intención.



POOL HUSTLER

Complicadas carambolas

No se puede decir que los juegos de billar abundan y este es quizás el principal punto a favor de este *Porn Master*, un juego que va a permitir que los seguidores de este sedujo deporte practiquen sus mejores canchibotas con bolas virtuales.

Básicamente ofrece cinco modos de juego. El primero es un curso acortado de billar donde se nos explican hasta sutilezas tales como a qué altura hay que golpear, lo3 que la bola salte o cómo hacer que retroceda. Después podemos practicar, entrar en el mini-Shoot para intentar color todas las bolas en una sola carambola o competir contra un amigo. E plato fuerte lo constituye el modo historia, donde debemos visitar todos los salones de billar de la ciudad apostando contra sus campeones.

Pool Hustler ofrece múltiples posibilidades de juego permitiendo elegir desde la cámara a la fuerza del golpe, pasando por el ángulo de inclinación del taco. Lo malo es que avanza lento de desarrollo, ya que tras cada golpe la mesa cambia de perspectiva para mostrarnos el resultado colgando sobre todas las bolas. Puede hacerse desesperante sobre todo si tenemos en cuenta que la dificultad es elevada y ganar nos puede llevar su tiempo.



MEGAMAN X4

Más Megaman, más de lo mismo

Nuestro amigo Megaman, abandonado de Capcom, lleva más de diez años dando coba en todo tipo de consolas, y en todo este tiempo la mecánica de sus juegos apenas ha evolucionado.

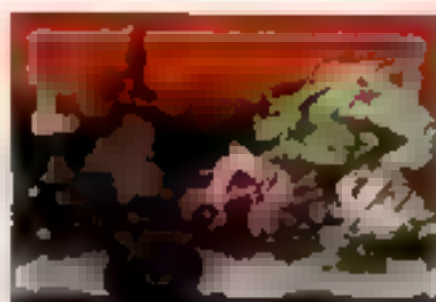
La base del éxito de la serie Megaman reside en su mezcla de plataformas y shoot 'em up, aderezada con unas dosis de dificultad apta solo para expertos. El desarrollo de los juegos es siempre el mismo y se nos presentan largas fases de scroll horizontal plagadas de enemigos obscuros, saltos difíciles y culminadas por un jefe final que intentará ponernos los cosas aún más complicadas.

Es propio Megaman también ha evolucionado poco. Sigue siendo un

personaje que solo puede saltar hacia adelante (con varios tipos de armas que irá encontrando), saltar, rebotar con las paredes y dedicarse a habilidades para las que, por otra parte, están especialmente diseñadas sus aventuras y que permiten un control de lo más sencillo.

En esta ocasión podemos recurrir además de a Megaman, a un simpático suizo de nombre Zero que cambia la pistola de rayos por una especie de espada de energía y que recuerda en todos sus movimientos a un niño.

En lo que sí se aprecia una montante evolución es en los escenarios, que aunque siguen siendo 2D ofrecen un espectacular aspecto en



Hay versiones las cosas con enemigos enemigos nuevos que son la más complicada del juego.

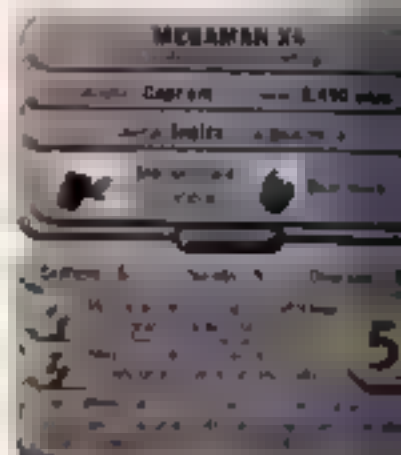
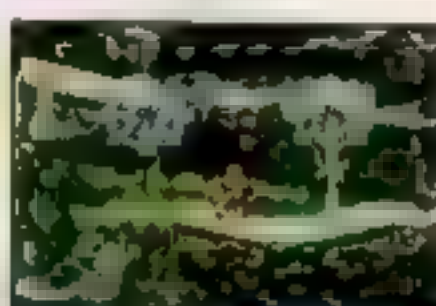
el que destacan enormes enemigos y una aplicación brillante del 3D. Por cierto, cada fase viene introducida por unas imágenes animadas dignas de una película de dibujos animados japonesa.

En definitiva, una nueva vuelta de tuerca a un clásico incombustible. Los seguidores de la saga estarán encantados, pero los que hayan

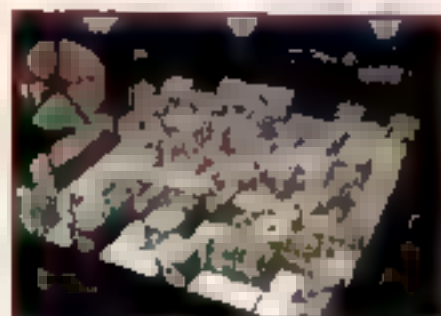


No todos los fases son de plataformas, a veces también hay que probar a veces a veces.

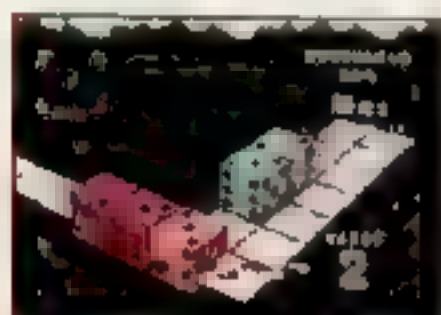
probado otros juegos de la serie, no van a encontrar ahora nada que les haga cambiar de idea. El juego corre bien, divertido, aunque nada original.



Dados endemoniados



Existen dos modos multijugador: el clásico para cuatro jugadores y el rápido, pero con. En ambos casos el objetivo es derrotar a los rivales.



En algunas ocasiones podremos basarnos de los dados para empujarlos, aunque lo más suele ser permanecer sobre ellos para hacerlos rotar.

Estamos ante uno de los puzzles más complejos de los últimos tiempos, en el que nuestro objetivo consiste en hacer desaparecer dados. Puede parecer sencillo, pero a veces se las trae.

Para hacer desaparecer los dados tenemos que juntar un número de ellos igual al número marcado en la cara superior del dado. Es decir, para hacer desaparecer un dado con un tres en la cara de arriba deberemos juntar tres dados con el tres. El problema es que al mover los dados, estos se giran de manera que hemos de tener una mente muy despierta para imaginarnos en qué posición se encuentra la cara que necesitamos y qué movimientos hay que realizar para dejarla colocada donde queremos.

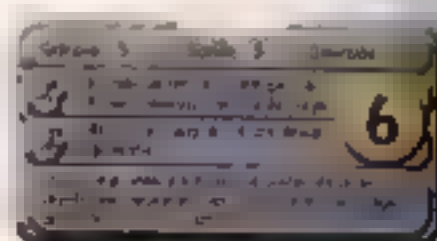
Si jugamos en el modo puzzle el problema es algo

menos complicado. El tiempo del mundo para pensar. Este modo nos obliga a hacer movimientos los dados en pantalla con un número fijo de pasos. Es complicado, pero con calma, se terminan sacando.

Por su parte, en el modo final nuestro objetivo es hacer la mayor cantidad posible de puntos, bien dentro de un tiempo límite, bien hasta que definitivamente perdamos la partida. Aquí la velocidad es básica y pararse a pensar unos instantes puede resultar fatal.

Por último, existen otros dos modos de juego multijugador que, a falta de amigos, podemos compartirlos con la máquina.

La capacidad de diversión de este título, como podéis deducir, depende mucho de vuestra agilidad mental y de lo que disfrutéis poniendo a prueba vuestra inteligencia. La idea es original, existen múltiples modos de juego y sin duda es un juego adictivo, pero os advertimos, podéis acabar sufriendo una auténtica indigestión de dados.



El acelerador!! COCHES

Te acabas de comprar una flamante PlayStation y buscas un buen simulador de coches. O hace ya tiempo que tienes la gris de Sony y aquel simulador que te deslumbró en su día lo encuentras ahora un poco pasado de moda. Tranquilo, aquí está Play Manía para contarte todo lo que debes saber sobre los mejores juegos de coches que hay disponibles en el mercado. Cualquiera de los títulos que analizamos en este reportaje ofrece una calidad contrastada, pero si buscas un estilo concreto (Fórmula 1, rally, turismos...) o no quieres gastarte mucho dinero, en estas páginas encontrarás las claves para efectuar una compra con garantías.

COLIN MCRAE

Compañía: Codemasters Precio: 8.490 ptas Idioma: castellano

Periféricos:



Memory Card 2 Brodewi



Dual Shock



Volante



PlayCap



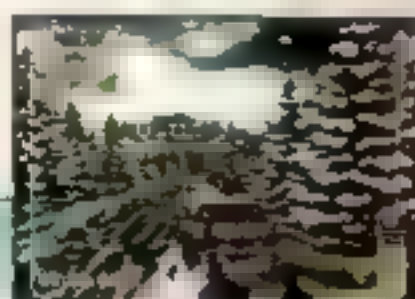
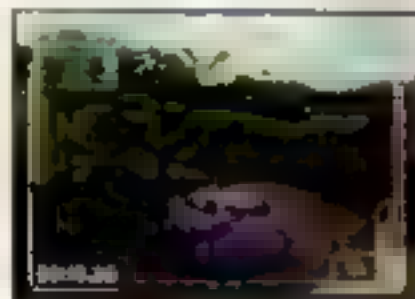
Analógico

Valoración: Gráficos: Diversión: Calidad/precio:

Colin McRae tiene el honor de ser el juego de rallies más realista de los últimos años pasado por PlayStation. Así de sencillo. Su principal virtud reside en el grado de fidelidad con la que nos presenta esta disciplina automovilística: ya que, a diferencia del resto de juegos y tal y como ocurre en la realidad, competimos contra el tiempo y no contra otros coches.

A primera vista puede parecer aburrido competir sólo contra el reloj, pero poco a poco nos damos cuenta que mejorar nuestros tiempos resulta... mucho más divertido de lo que parece. Además, la presencia de otros vehículos en pantalla ha permitido cuidar con todo lujo de detalles las escenas, los efectos de luz y la construcción de nuestros coches, lo cual redondea un apartado gráfico sensacional. El juego incluye 11 circuitos que han sido diseñados tomando como base aquellos en los que tuvo lugar el Campeonato Mundial de la temporada pasada.

Vue del copiloto en castellano, un avanzado sistema de control basado en los logs y contrayantes y una jugabilidad algo dura al principio pero que, al ir avanzando, completan este excelente simulador de un aspecto.



V-RALLY

Compañía: Intergames Precio: 4.990 ptas Idioma: castellano

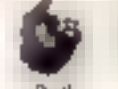
Periféricos:



Memory Card 2 Brodewi



Dual Shock



Volante



PlayCap



Analógico

Valoración: Gráficos: Diversión: Calidad/precio:



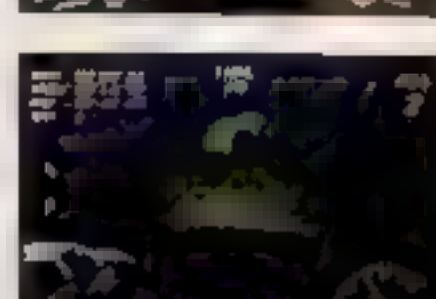
Vale la pena jugar a este juego.

Consiguiendo que la opinión de público y la crítica coincidan en acimarlo como uno de los mejores títulos de coches para consola, alguna. Aunque se aleja del realismo de Colin McRae (no podemos luchar tres coches más, su grado de detalle y buen gusto en el apartado gráfico y su convertirla en un objeto de deseo para los amantes de la velocidad).

Su carta de presentación incluye, además, un impresionante como 8 rallies reales, un buen puñado de tramos fieles a los de la temporada de 1997, velocidad a raudales y emoción como para dar vida a un niño.

La versión Platinum, que es la que ahora nos ocupa, incluye además dos novedades con respecto al juego original. La primera es la inclusión de un nuevo vehículo y la segunda, y más importante en nuestra opinión, es la compatibilidad con el Dual Shock, permitiendo que el control alcance ahora un nivel recuperable. Son sólo dos mejoras sobre una base que era, y sigue siendo, excelente.

Por su interesante precio y por su gratitud, este simulador no puede faltar en ninguna librería que se precie.



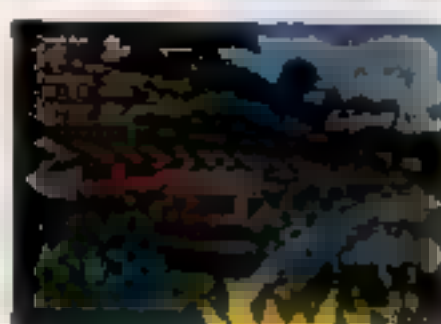
GRAN TURISMO

Compañía	Sony	Precio	7.490 ptas	Idioma	Castellano
Periféricos.	    				
Valoración	Gráficos	Diversión	Calidad/precio		
	A	A	A		

Gran Turismo es un juego que genera en algunos jugadores unas incommensurables posibilidades de juego. Se han llevado a límites altos, estableciendo patrones que otros títulos han intentado imitar con más pena que gloria. Y es que pocos son los juegos que nos obligan a salvarnos permisos de conducir para acceder a los campeonatos o que presentan un catálogo de vehículos que supera la increíble cifra de 100 modelos diferentes, cada uno de ellos con un sistema de control diferenciado. ¿Que un poco poco? pues pensad en la existencia de un mercado de vehículos de segunda mano en un buen puñado de marcas reales que te venderán sus últimos modelos y a precios necesarios para optimizar tu inversión adquiriendo un coche en prototipo diseñado para alta competición, en una basta base de datos con las características de cada vehículo, en un total de 17 campeonatos, en dinero para poder adquirir más coches en repeticiones de las carreras de interés, en una cantidad de posibilidades que hasta ahora ningún juego ha conseguido igualar.

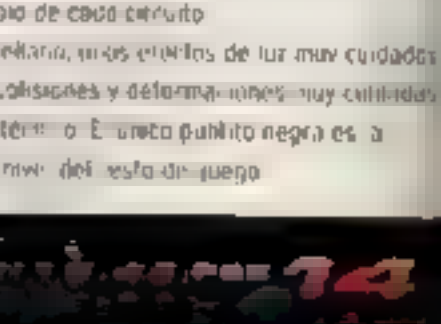
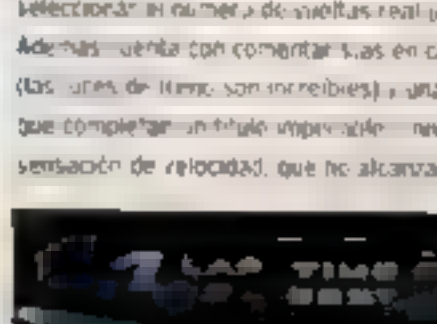
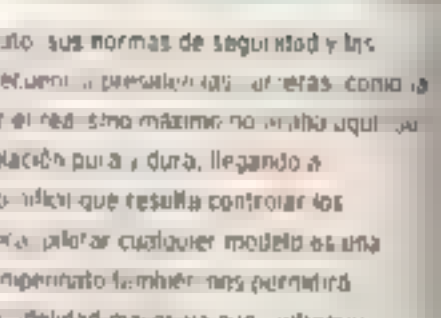
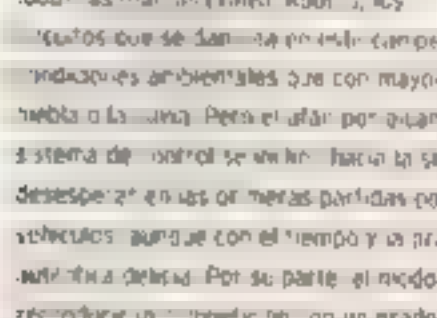
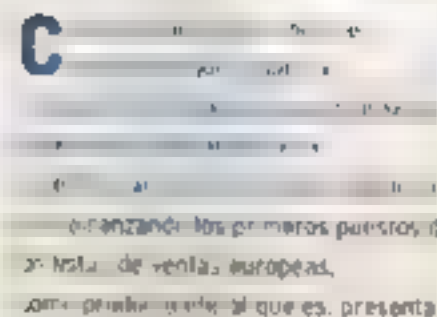
Como todo culoso, sólo tiene un punto débil, y es que los coches no se deforman al colisionar, siendo este el único berrón en un expediente que para a quienes muchos juegos.

Si buscas un juego de coches, Gran Turismo es la mejor elección.



TOCA TOURING CAR

Compañía	Codemasters	Precio	4.990 ptas	Idioma	Castellano
Periféricos.	    				
Valoración	Gráficos	Diversión	Calidad/precio		
	B	B	B		



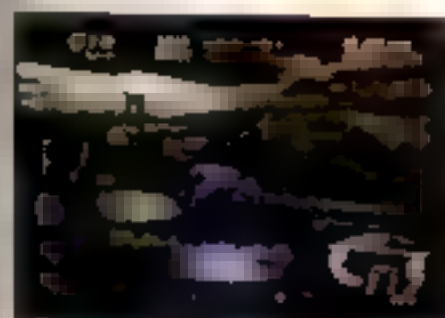
TOCA TOURING CAR 2

Compañía: **Codemasters** Precio: **£.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Perifericos



Valoración	Gráficos	Diversión	Calidad/precio
------------	----------	-----------	----------------



Siguió el camino de la investigación y se dedicó a estudiar el caso de Lodovico y a entenderse a un nivel de la conducta humana, primeramente era forosa ser a, por a grandes angos, esto es o que han conseguido con faw?

La prima del mercado no impide la primera empresa adentrarse de las mejoras gracias a propios de adoptar tecnología anticompetitiva (como los efectos de la con un nivel de eficiencia más elevado). La encontramos en el mundo de los autos y vehículos. Dejando a un lado a Ferrari, el fabricante ha incluido modelos que intervinieron en esta competición como por ejemplo, monoplaza y ha diseñado otras nuevas para crear un mundo de juego nuevo llamado Campeonato de Marcas.

Para ampliar las posibilidades de diversión se han incluido a su vez modos de juego para cuatro personas o mejor dicho para aquellos que tengan dos monitores, dos consolas, dos juegos, un cable link y para finalizar el modo de las innovaciones lampoc las nuevas opciones mecánicas que añaden su carácter de simulador como

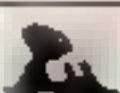
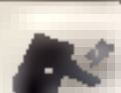
Sin embargo, a pesar de todas estas novedades, la mayoría consigue sentir un sentimiento de seguridad al adaptarse a pendientes de 15 por ciento, lo cual es totalmente impecable.



C3 RACING

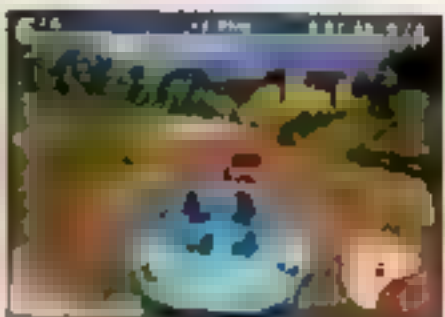
Corporación Infogramas	Precio: 7.490 plus	Idioma: Castellano
------------------------	--------------------	--------------------

Performance



Valoración	Gráficos 	Diversión 	Calidad/precio 
-------------------	---	--	---

A diferencia de otros tipos de inducción, C3 Racing es un simulador de tipo clásico. Para probar, adopta una postura de juego a caballo entre Grand Turismo y R3. En la categoría R3, llegas al momento a decantarse claramente por el estilo de uno u otro. Esta falta de polarización de alguna manera, personalmente,

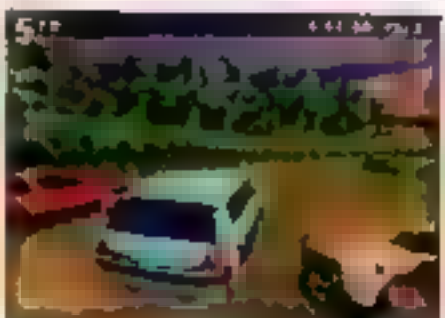


lo convierte en un niño que se dedica
algo para la memoria de él: así, a los 500
los grandes saben hacerlo.

América con un apartado gráfico
terrestre y un mapa de las muy
trabajadas, ofrece una amplia gama de
vehículos y un amplio número de ruidos,
pero a la hora de jugar se nos plantea la
duda que tiene un deportivo controlado
por las agujas arreteras brasileñas.
en lugar de por las alcornoques de estallo
como Dios manda?

Que sea este tipo de detalles los que no le permitan de delimitar exactamente el carácter de este título: lo que unido a un sistema de control que no diferencia a un mismo tipo de carga de cada vehículo, además no transmiten sensación de peso, la constante acción entre arca y v. su unión, provoca que existe duda que el arca se trata de llevar su propio peso.

La vida es distinta y diferente pero
en nuestra opinión no alcanza el
nivel de los grandes monstruos de
género de la verdad



F1 '98Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

Memory Card
& JoystickDual
Shock

Volante



MayaCon



Analógico

Valoración Gráficos **B** Diversión **A** Calidad/precio **R**

Tanto si eres un jugador de larga experiencia como si estás empezando en el mundo de la simulación deportiva, pero este título se torna casi imposible de superar a la versión anterior ya abarcaba prácticamente todas las posibilidades que un juego puede ofrecer.

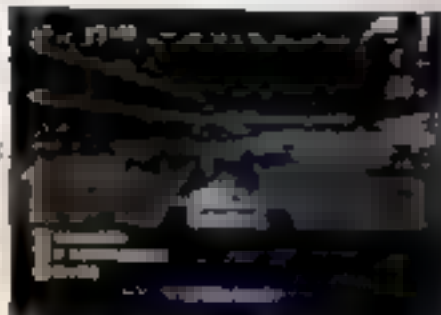
Este es el caso de **F1 '98** que, debido al elevadísimo grado de calidad mostrado por su antecesor, no consigue aportar suficientes novedades como para convertirse en una adquisición obligada. Las dos únicas novedades importantes que presenta son un modo de juego llamado **Reto**, en el que se nos proponen carreras con alguna dificultad adicional, y la posibilidad de conectar dos consolas (con dos juegos y dos monitores de por medio) para que puedan jugar cuatro personas al máximo estilo de las máquinas recreativas.

Gráficamente es similar a **F1 '97** aunque algunos aspectos han sido mejorados levemente, como la

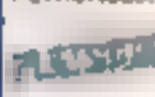
animación de los coches.

El número de opciones mecánicas,

Otros elementos, como los comentarios en castellano o las pistas, circuitos y pilotos oficiales han sido también actualizados, pero estas mejoras no inciden directamente en la jugabilidad de un título que resulta excesivamente parecido a su antecesor.

**DESTRUCTION DERBY 2**Compañía: **Psygnosis** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:

Memory Card
& JoystickDual
Shock

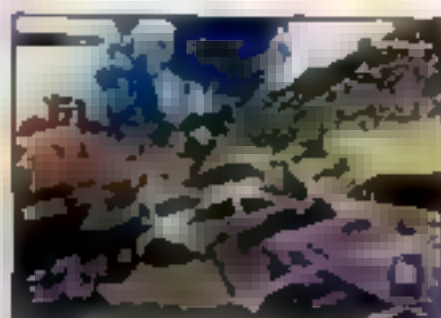
Volante



MayaCon



Analógico

Valoración Gráficos **B** Diversión **A** Calidad/precio **A**

Destruction Derby 2 es un juego que se centra en la destrucción de coches. El objetivo principal es destruir a los rivales y llegar a la meta, sin destruir todos los coches contrarios que nos sea posible.

Para ordenar esta primera visita, el juego ofrece dos modos de juego: uno para ordenar la competición desde tres perspectivas distintas.

La primera, y a la vez más clásica, es llegar el primero a la meta, sin importar los daños y destrozos. La segunda consiste en golpear a los rivales, puntuando cada choque de manera distinta (no es lo mismo chocar de frente que chocar de lado). Y por último, el modo Destruction Derby, en el cual intentamos machacar y evitar que nos machaquen el mayor número de vehículos posible, con la dificultad añadida de que los rivales son controlados y muy parecidos a una plaza de toros.

La tercera modalidad es, sin duda, la más divertida y espectacular de todas, ya que observamos cómo se suceden las metes de coches y que en ellos solo quedan amasijos de hierros firmantes y un montón de ruedas sueltas. Es impresionante.

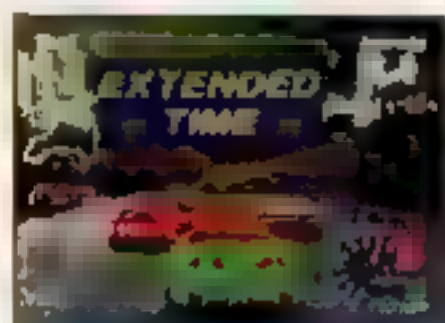
Pese a los años que tiene este título, es uno de los juegos más rápidos que existen (aunque es un poquito brusco), y quizás una de las ofertas más divertidas por su salvaje concepción.

No lo dudes: si no te atraen ni los modelos ni las pistas reales, te importa un comino la existencia de un campeonato oficial, y buscas solo diversión en estado puro, Destruction Derby 2 es una apuesta segura.



RIDGE RACER REVOLUTION

Compañía	Namco	Precio	3.490 ptas	Idioma	Inglés	
Periféricos	    					
Valoración	Gráficos	R	Diversión	B	Cantidad/precio	B



Ridge Racer Revolution es el primer juego de carreras de la serie Ridge Racer para PlayStation 2. Se trata de un juego de carreras de coches de acción y aventura.





Esta es su segunda versión. Llamada Ridge Racer Revolution, se convertirá en algo más que una secuela aportando multitud de novedades y opciones, así como varios coches más.

Su esencia de recreativa le lleva a alcanzar velocidades vertiginosas bajo un control puramente arcade que hará las delicias de aquellos que no

pretendan complicarse la vida con numerosas opciones mecánicas. Sin embargo, tal y como sucede con la mayoría de las conversiones de recreativa, su duración es muy corta, ya que tan sólo presenta tres circuitos con tres caminos alternativos, cada uno de ellos con su correspondiente versión espejo.

Ante la complejidad y posibilidades de los títulos más modernos no tiene nada que hacer ni siquiera a nivel gráfico (los efectos de luz cada brillan por su ausencia), pero su marcante sensorio de velocidad y su extrema sencillez lo convierten en una alternativa muy interesante para aquellos que se quieran inicar en el género y no querran gastarse mucho dinero.

TEST DRIVE 4X4

Compañía	Electronic Arts				Precio	7.490 ptas	Idioma	Castellano
Periféricos	<div></div>							
	Memory Card	Dual Shock	Volante	Sega Con	Analógico			
Valoración	Gráficos	B	Diversión	B	Cantidad/precio	R		



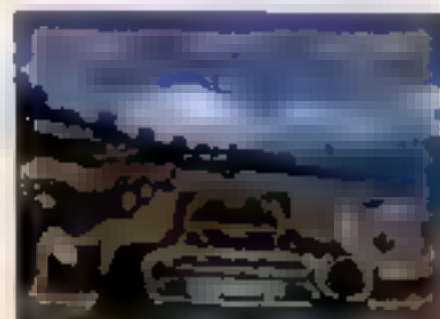
De entre todos ellos destaca el reciente Test Drive 4x4 que, a pesar de no ser un prodigio de la programación, cuenta con los suficientes elementos como para mantenernos pegados a la televisión durante un buen rato.

Su mayor atractivo reside en la posibilidad de conducir un amplio abanico de todoterrenos auténticos, como el mítico Hummer del ejército norteamericano o más populares, Cherokee o Explorer. Con ellos podrás enfrentarte a unos cuantos circuitos plagados de saltos, baches y obstáculos naturales que pondrán a prueba vuestra pericia como conductores.

Además, su control arcade os permitirá manejar todos estos monstruos mecánicos sin ningún problema, ya que no existen diferencias palpables entre modelos y otros salvo su aceleración, velocidad máxima y agarre, y todas estas características no incidirán notablemente en vuestra forma de conducir.

Desgraciadamente, sólo tiene dos modos de juego (aunque uno de ellos, el llamado World Tour, nos permitirá comprar otros vehículos, alargando bastante su vida), no presenta ningún modo multijugador, limitando considerablemente las posibilidades de diversión.

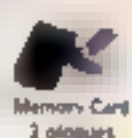
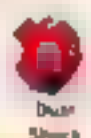
Test Drive 4x4 es un título muy correcto, tanto gráfica como técnicamente, y que resulta un juego divertido, pero ofrece un número de opciones y posibilidades bastante reducidas para los tiempos que corren.



NEED FOR SPEED 3

Compañía: Electronic Arts Precio: 7.490 ptas Idioma: Castellano

Periféricos

Memory Card
2 slotsDual
Shock

Joystick



RagCar



Analog stick

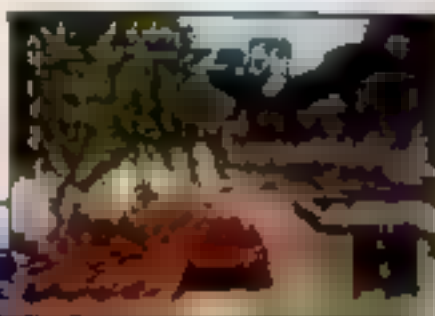
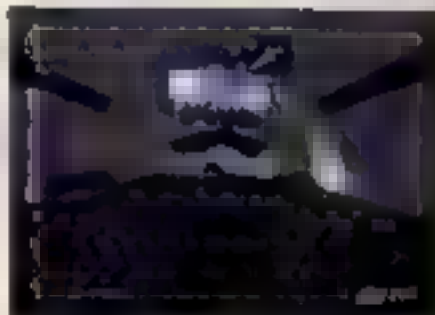
Valoración Gráficos B Diversión B Calidad/precio B

Los coches más prestigiosos del momento para presentar un espectáculo de alta tecnología. Firmas como Lamborghini o Ferrari han cedido para este juego sus últimos (y caros) modelos en una condición: los vehículos no pueden aparecer abollados en ningún momento.

Hago esta petición un tanto molestoso se esconde un título muy completo y atractivo, aunque el movimiento de los vehículos y del entorno resultan un poco bruscos, incluyendo esta falta de fluidez en la sensación de velocidad. A su favor tiene las numerosas opciones de configuración, entre las que destaca la posibilidad de activar y desactivar el tráfico de las carreteras, algo que le otorga un enorme grado de realismo.

Además, sus modos de juego tampoco se limitan a seguir las pautas del género, y entre ellos se esconde una muy original llamada Persecución en el que competimos contra otro vehículo teniendo en cuenta que la policía intentará parar nuestra carrera incluso tirando carros de pinchos.

Una oferta original y bastante interesante en su desarrollo, pero técnicamente algo pobre.



Claves de esta prueba

Las notas y breves reseñas que podéis ver en esta página corresponden a las siguientes características que afectan a su interés y al código de color para indicar su comprensión.

Con poder observar un fenómeno, se sabe que de 3 juegos, sobre los que se han escrito los artículos, el juego de la medida de la posibilidad de llegar a ofrecer dudas no entendidas o confusiones terminando a un nivel de dificultad. Más allá de lo que esperamos que el jugador pueda explicar sus dudas. Características generales: la posibilidad global de ver el juego en el juego. Aquí se encuentran que valga el juego. Hay tropiezos con los errores, sus posibilidades de comprensión por la experiencia.

Número de circuitos: el número de pistas o caminos que tiene el juego, variando de 1 a 10.

Número de vehículos: no es lo mismo que el número de coches que se puede jugar que el número de vehículos en el juego, ya que el juego de coches.

Número de campeonatos: el número de campeonatos que se puede jugar para ganar el título de campeón. Cuantos más campeonatos, mejor para el jugador.

Número de vistas: Si un juego tiene 15 vistas es más probable que el jugador pueda ver el juego desde la perspectiva que más le guste.

Duración: el tiempo que se tarda en jugar un juego. Cuanto más tiempo, mejor para el jugador. El tiempo que se tarda en jugar un juego es un valor importante para el jugador.

Repetición: el tiempo que se tarda en jugar un juego. Cuanto más tiempo, mejor para el jugador. El tiempo que se tarda en jugar un juego es un valor importante para el jugador.

Características técnicas: el tiempo que se tarda en jugar un juego. Cuanto más tiempo, mejor para el jugador. El tiempo que se tarda en jugar un juego es un valor importante para el jugador.

Sensación de velocidad: el tiempo que se tarda en jugar un juego. Cuanto más tiempo, mejor para el jugador. El tiempo que se tarda en jugar un juego es un valor importante para el jugador.

Efectos de la cámara: el tiempo que se tarda en jugar un juego. Cuanto más tiempo, mejor para el jugador. El tiempo que se tarda en jugar un juego es un valor importante para el jugador.

Información: el tiempo que se tarda en jugar un juego. Cuanto más tiempo, mejor para el jugador. El tiempo que se tarda en jugar un juego es un valor importante para el jugador.

Vuelcos y giros: el tiempo que se tarda en jugar un juego. Cuanto más tiempo, mejor para el jugador. El tiempo que se tarda en jugar un juego es un valor importante para el jugador.

a 200 por hora y nuestro vehículo sigue las leyes físicas, adaptándose a la curva en el suelo y eso son puntos a favor.

Perdida de componentes. Si nuestro vehículo sufre un choque o al a velocidad, aparte de abollarse puede perder algunas piezas, como la rueda o el capo. Y esto se cuenta favorablemente.

Comportamiento. Si durante un vehículo nos obliga a tener el vehículo en un momento, ante un semáforo rojo y cuando el semáforo cambia, el vehículo se acelera como acelerar y frenar, estamos en un momento.

Efectos e imitaciones. Si en el momento de jugar el juego, el juego o simplemente hay un momento completo e imitaciones será el espectáculo.

Carreras nocturnas. Como su nombre indica, se trata de carreras que se juegan en la noche, cuando la luna y las estrellas son las protagonistas.

Opciones de configuración del juego. Valoramos las opciones de configuración que pueden tenerse y el número y cantidad de las opciones de juego.

Variación del número de vueltas al circuito. Si el juego tiene un número de vueltas al circuito que podemos modificar el número de vueltas al circuito, como se indica en la nota.

Modos de juego. Cuantos más modos de juego, más opciones de juego. Es un valor importante para el jugador, ya que algunos juegos tienen pocos modos pero que pueden ser muy buenos.

Modo multijugador. Si un juego tiene un modo multijugador para jugar con otros jugadores, como se indica en la nota.

Número de jugadores simultáneos. Si un juego tiene un número de jugadores simultáneos, como se indica en la nota.

Nivel de simulación. Valoramos el número de variables (control, velocidad, etc.) que define el nivel de simulación, como se indica en la nota.

Opciones mecánicas. Valoramos la posibilidad de modificar nuestro vehículo y, por ende, su comportamiento, como se indica en la nota.

Activación y frenado asistido por CPU. Si durante el juego se activan algunos juegos te ayudarán a controlar la velocidad y frenar de forma automática.

Configuración de los vehículos. En algunos juegos tendremos desde el principio la posibilidad de modificar la configuración de nuestro vehículo, como se indica en la nota.

Adquisición de componentes. Algunos juegos nos permiten ganar dinero para comprar piezas para mejorar las prestaciones de nuestro vehículo, como se indica en la nota.

COMPARATIVA Juegos de Coches

NOMBRE DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS GENERALES							CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						
	Plataforma	Multi-jugador	Modos de juego	Autos	Objetivo	Recomendaciones	Control	Gráficos	Audio	Definición	Velocidad	Requisitos de hardware	Requisitos de software	Fecha de lanzamiento
RALLY														
Colin McRae Rally	MSX	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1993
V-Rally	MSX	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1993
TURISMOS														
Gran Turismo	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
Toca 2	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
Toca Touring Car	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
C3 Racing	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
Porsche Challenge	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
FORMULA 1														
F1 97	MSX	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
F1 98	MSX	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1998
VARIOS														
Destruction Derby 2	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
Ridge Racer Revolution	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
Test Drive 4X4	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997
Need For Speed 3	PS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1997

UNA FIEBRE QUE NO CESA: CINCO NOVEDADES PARA MARZO

SPORT CARS GT

Electronic Arts



La moda de los superlujos seguirá vigente, y si el buen ejemplo de ello es este Sports Cars GT, podemos adelantarlo que tendrá un gran número de competiciones clasificadas por categorías, un buen puñado de coches para comprar, gráficos al estilo arcade (incluidas las repeticiones), en fin, muchos elementos para triunfar. Basta decir que Electronic Arts lo considera uno de sus títulos más importantes del año. **Primera impresión: 8.**

RALLY CROSS 2

Sony



Tras una primera parte en la que esta peculiar versión de los rallyes vivieron con una serie de mejoras sustanciales, que no se limitaron exclusivamente al apartado gráfico. Los elementos que se dejan ganando serán la sensación de velocidad y el movimiento del entorno (mucho más suave y fluido), el sistema de control (que es ahora más sencillo), el abanico de coches y circuitos que superará al de la primera Rally Cross. **Primera impresión: 8.**

MONACO GRAND PRIX

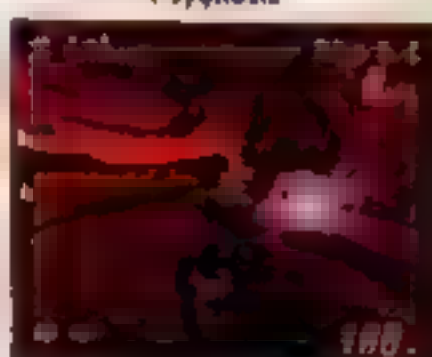
Ubisoft



El monopolio que Psygnosis ha establecido en los simuladores de Fórmula 1 puede rivalizar con este título de Ubisoft. Aunque Monaco Grand Prix no quiera de ser un simulador realista, su concepción gráfica se aleja de las pautas fijadas por los grandes del género, ofreciéndonos detalles que hasta la fecha ningún otro juego de F1 había mostrado. Aún no hemos visto la versión definitiva, pero el juego tiene muy buena pinta. **Primera impresión: 8.**

ROLLCAGE

Psygnosis



Roll Cage se alejará bastante de lo que es un simulador puro y duro, inclinándose claramente hacia lo que es un arcade rápido y desmadrado. Ambientado en el futuro, este título nos invitará a participar en unas locas carreras protagonizadas por vehículos lentos, por su estructura, son capaces de darse la vuelta y trepar por las paredes, pudiendo además hacer uso de una amplia gama de armas para derrotar a sus rivales. **Primera impresión: 8.**

OPCIONES DE CONFIGURACIÓN DE JUEGO

OPCHINES MECANICAS

[illegible]

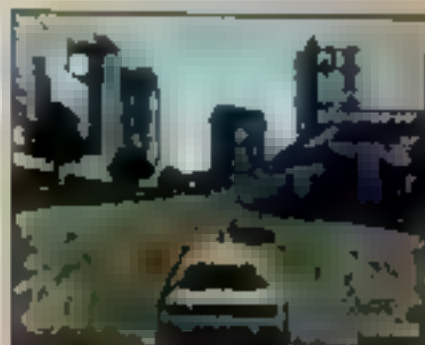
NEED FOR SPEED 4

Electronic Arts



Los coches más caros y nuevos del mundo volverán a ser el reclamo de la saga *Need for Speed* que, con este, va alcanza su cuarto capítulo. De nuevo se nos ofrecerá la posibilidad de pilotar uno de estos rápidos bólidos por carreteras imaginarias esquivando el tráfico y dejando atrás a la policía. Será una fórmula sencilla, pero muy atractiva y digna de tener en cuenta por quienes se puedan permitir el lujo de tener varios simuladores de coches. **Primera impresión:**

Y PRÓXIMAMENTE



WIDGE RACEH TYPE 4

Aunque estaba previsto que la sede en Europa de la cuarta entrega de esta magistral saga de Marx se produciría en Berlín, San España nos ha comunicado que este arrangement se ha retrasado. ¿Por qué? No se sabe aún, pero lo cierto es que ya tenemos perdido en la edición millonaria (deja ya de ser por las cosas de Tolstoi) nos ha dejado el calendario.

GRANTUR SMO 2

1. What is the purpose of the study?
 2. What are the research objectives?
 3. What is the research design?
 4. What are the variables?

Como juez de la causa, el juez declara que los hechos son ciertos y que los autores de los delitos son los acusados. El juez declara que los hechos son ciertos y que los autores de los delitos son los acusados. El juez declara que los hechos son ciertos y que los autores de los delitos son los acusados.



CARRINGTON

1. What is the purpose of the study?
 2. What are the research objectives?
 3. What is the research methodology?
 4. What are the results of the study?
 5. What are the conclusions of the study?
 6. What are the limitations of the study?
 7. What are the implications of the study?
 8. What are the future research directions?
 9. What are the contributions of the study?
 10. What are the key findings of the study?



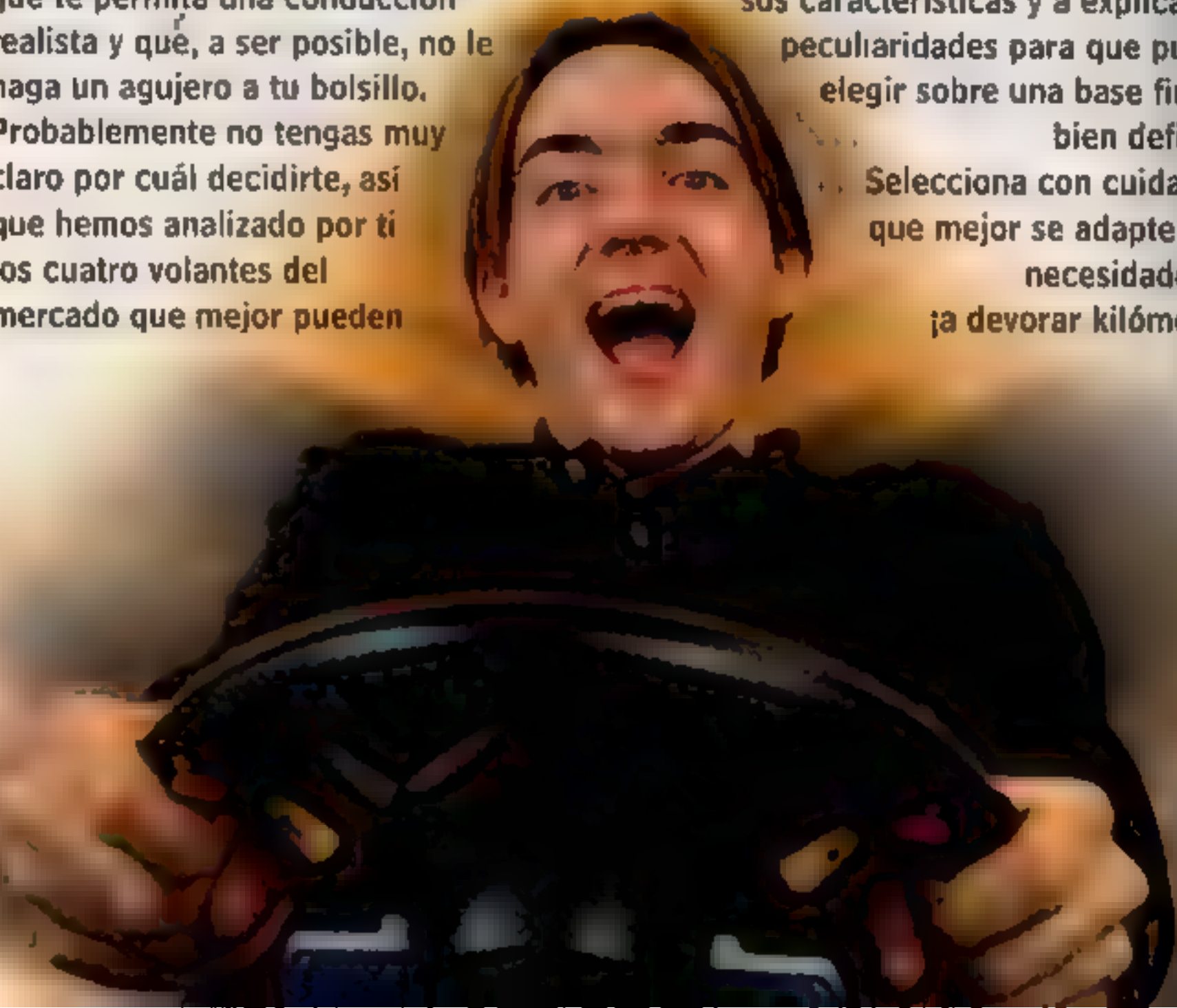
DR VER

Deixei traduzidos de a saga desse homem
 heróico e em los próximos meses
 vou trazer para vocês ainda mais e mais
 de coisas boas que deve virar com
 suas mãos e coração de um homem.
 E logo, eu vou trazer mais e mais
 coisas boas para a sua vida e para a

Los locos del volante

Eres un apasionado de los coches y estás buscando un volante que te sepa transmitir las mejores sensaciones, que te permita una conducción realista y que, a ser posible, no le haga un agujero a tu bolsillo. Probablemente no tengas muy claro por cuál decidirte, así que hemos analizado por ti los cuatro volantes del mercado que mejor pueden

responder a tus expectativas y que resultan más fáciles de encontrar en las tiendas. Te vamos a resumir sus características y a explicar sus peculiaridades para que puedas elegir sobre una base firme y bien definida. Selecciona con cuidado el que mejor se adapte a tus necesidades y ¡a devorar kilómetros!



MAD CATZ



Avalado por Sony

De entrada para
uma vez
través de sua
conexão de
uma vez de
uma vez de
uma vez de

המחיר הנמוך ביותר של 1.3 שקלים לפרקטית, וזאת בשל
ההנחה של 10% על מחירי הפרקטיות.

En primer lugar, al estar la misma se-
ñalada en todas y cada una de
las páginas de un sistema de
diferenciación de personas, se
evita la exhaustiva de las
diferencias entre las mismas. Al igual
que el uso de una guía telefónica de una
dirección con direcciones que permiten
algunos tipos de búsqueda, también es
cierto que está un poco de más.



1. The first step in the process of developing a new product is to identify a market need. This involves conducting market research to determine what consumers want and need. Once a need is identified, the next step is to develop a concept for a product that meets that need. This is followed by creating a prototype and testing it with a small group of consumers. If the prototype is well-received, the next step is to develop a business plan and secure funding. Finally, the product is launched into the market and its performance is monitored.

peso y robustez que otorga la madera. También es importante la resistencia que se le otorga al que cuenta más que nada el número de arboles que dando ya se sabe muy bien como se construyen y después es inmediato se echa en la siguiente maniobra de seriedad, aunque muchos juegos e de un juego de estrategia de plante

Principalmente, porém, o que não se sabe
é até que ponto a capacidade de comunicação May
pode ser usada como ferramenta para
deixar a fazer muitos amigos no
largo prazo, e não apenas aqueles com quem
se está mais próximo do presente.
Uma coisa é certa: se se deseja que
seja bom e volante, que simule a
comunicação e também a cooperação.

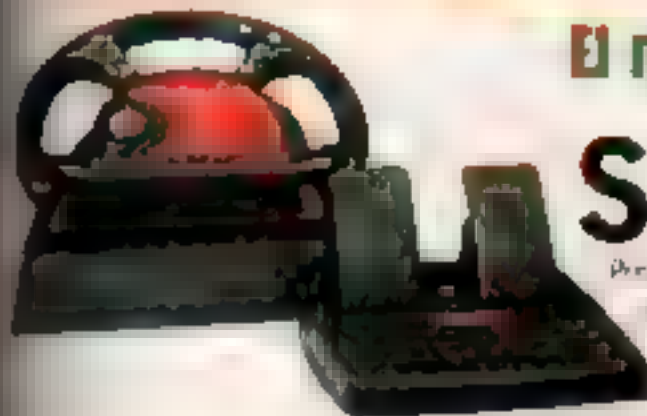


La relación de simbiosis en la que participamos
arrriba para estar más allá de lo que damos.
Nuestro la construcción de nosotros en sí.

Però no todo en la vida es perfecto, es por eso que me he colocado este volante solo y da una alternativa. Después de una noche y un día de aprendizaje.

Si tienes espacio y una mesa bien iluminada (para pegar las fotografías) podrás hacer un diorama bastante vistoso.

PSX WHEEL



El más antiguo

Son el día 4. Mucho tiempo de
resaca, ¿no? De ser de los
primeros que se despertaron
por este 24 mayo, mejor al
momento de ingerir que sólo
despertar esta especie
provoca sensación de
desmayo. Y lo peor: ¡ahora

Máxima El sistema de corrección puede adaptarse a un variante de unos resultados excelentes aunque en este caso se saca del índice de factor

Las manillas están situadas detrás del volante, pero solo en el lado derecho. Hay un interruptor de encendido, así como el volante es muy duro, así que cuando llevas un tiempo jugando tienes el volante un poco más duro. La reacción es fuerte, espero al ser un volante grande, pero se ventilará un poco mejor. La sensación de la manilla es realista, pero no aporta nada y creo que de estar en toda la experiencia.



Los periodistas del **IPEN** (Instituto Interamericano de Periodismo) aseguran que los de los medios no deben estar muy contentos al llevar un ciberchat sucumbido por las burras.



4.1.1. **Definition:** Sei \mathcal{C} eine Kategorie. Ein Objekt X von \mathcal{C} heißt **Null-Objekt**, falls es ein Objekt 0 von \mathcal{C} gibt, so dass für jedes Objekt Y von \mathcal{C} ein Morphismus $0 \rightarrow Y$ existiert, und für jedes Objekt Z von \mathcal{C} ein Morphismus $Z \rightarrow 0$ existiert.

VS RACING WHEEL

Sin palanca de cambios



Estadísticas que reflejan un fuerte cambio de rumbo de países en tipo F. El aumento de peso de la moneda nacional gracias a los dos países se debe en el comercio y equilibrio de pagos.

La primer impresora que vas a ver es la **Rayon 8800** es que esta todo muy bien, presentación, calidad del volante, instrucciones, el tipo de papel, el tipo de papel, el tipo de papel, y de repente algo de desastre. No se puede imprimir, no se puede imprimir, no se puede imprimir. Menos mal que permite cambiar el tamaño de los volantes superiores de volante. Aunque no es un volante. Se puede colocar el volante en los volantes de la mesa sujeta con sus cuatro vellosas entre nuestras piernas, e incluso, mejor, que nuestra propia peso. Tiene tres posiciones de altura: inclinación, 50 por ciento, modo analógico y digital, en tres grados de sensibilidad que queda guardados en memoria como la configuración de los botones, por ejemplo, bien colocados.

Todo muy bonito, pero falta el un aspecto fundamental: la palanca de cambio. Y es una pena porque el diseño y la calidad de volante en general son bastante buenos.



RACE STATION SHOCK 2

Facilidad y versatilidad



Abrir la caja nos encontramos con las instrucciones bastante sencillas, pero también nos damos cuenta de que el volante promete cuenta con varias opciones de conexión, algo muy importante y que la sugerencia es instalarlo a una mesa con sus dos ventosas superior y entre los

piernas o los pies al poderse regular en altura e inclinación.

Dispone de las tres configuraciones existentes: digital, analógica tipo

NegCon y NegSimulink que le hace compatible con todos los juegos.

El volante responde a la perfección y cuenta con dos grados de sensibilidad.

Au poner los dos apar sensores de que queda da de la la memoria de un buen volante y dos motores de vibración sobre todo en Gran Turismo "Paralelo" y Forza 3. En pocos segundos aparecen las diferencias entre una brusca salida de pista y los temblores de unas revoluciones demasiado altas, un motor situado en el volante y otro en la base

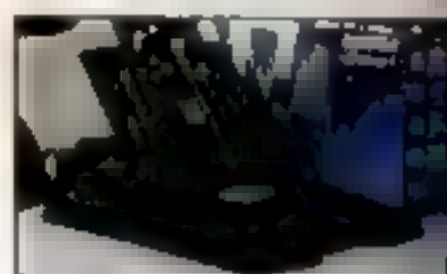


Más que tener problemas con los botones al ser como acelerador ya que quedan encajados para tener de gran calidad, apenas los deslizas, así que por mucho que apretéis no van a correr más.

se enlajan de ello)

Las marchas (tipo Fórmula 1) no son tan resistentes como una palanca, pero si más efectivas en juegos ágiles.

Si no fuera por el aspecto manual de las instrucciones y por el gran detalle de calidad en los botones (la sensación general es de fragilidad) estaríamos hablando de un volante casi perfecto.



Los pedales, de sistema analógico, proporcionan sensación de realismo, pero están muy juntos.

MAD CATZ DUAL FORCE

Y éste, además, vibra



El Dual Force tiene las mismas características que el Mad Catz, pero con tres pequeñas diferencias: cuenta con las 2.400 casi mil pesetas más, el manual de instrucciones viene en inglés y, a pesar de todas, vibra.

Para tenerlo

vibra, necesitamos dos pilas AA de 1,5 voltios colocadas en la parte inferior del volante. La sensación es buena, pero no tanto como la del Race Station Shock 2. En el RSS2 el temblor que se produce al salir de revoluciones no tiene nada que ver con la vibración que sentimos al salir de la pista o chocar. Sin embargo, lo vibración de Mad Catz

es siempre la misma, con diferente intensidad. Quizás sea cuestión de gustos, pero nos decantamos por el sistema del RSS2.

En cualquier caso es un buen volante y la elección entre éste y el Mad Catz depende de lo que le otorga el tema de la vibración. Puede que este Dual Force sea el juego más difícil de encontrar.

	1. Muy Buena	2. Buena	3. Mala	4. Muy Mala
COLOCACIÓN	Buena	Muy Buena	Muy Buena	Muy Buena
CONEXIÓN	Buena	Buena	Buena	Muy Buena
CONSTRUCCIÓN	Buena	Buena	Buena	Buena
CONEXIÓN	Análoga y Digital	Análoga	Análoga y Digital	Análoga y Digital
TIPO DE VIBRACIÓN	Funcional	Buena	Buena	Buena
COMODIDAD	Buena	Buena	Buena	Buena
PRECIO	1.200.000	1.100.000	1.100.000	1.100.000
VALORACIÓN	Muy Buena	Buena	Muy Buena	Buena

Xplorer

¡¡Esto tiene truco!!

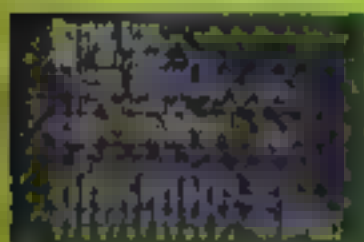


Este es el menú que aparece nada más encender la consola con el Xplorer conectado. La opción del centro es la que permite entrar en el listado de trucos. Como verás, estos los puedes llamar los pequeños trucos están directamente relacionados al cartucho.



Podrás encontrar un listado de trucos y al seleccionar alguno se ofrece información que deberás poder hacer varios trucos diferentes de manera que podremos activar sólo los que más queramos en cada momento. También podremos borrar los que ya no nos interesen.

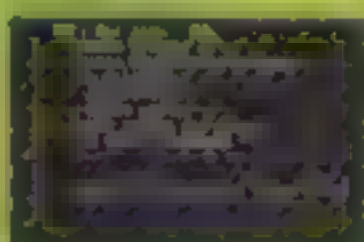
Como introducir nuevos trucos



En esta pantalla debes que del listado de memoria tendrás propios trucos. Para ello lo primero que tendrás que hacer será ir a la opción del juego y poder entonces definir el truco.



Después hay que introducir cifra a cifra el código que activa el truco. El sistema de menús es bastante sencillo, aunque introducir los códigos se hace bastante lento y laborioso.



Xplorer es el primer cartucho de trucos que se ha puesto a la venta en nuestro país. En él se incluyen trucos para 200 juegos y ofrece la posibilidad de almacenar hasta 10.000 trucos diferentes.

■ Precio: 6.995 ptas.

■ Distribuidor: Ardistel

■ Tipo: cartucho de trucos

■ Puntuación: 8

Ardistel va a tener a la venta Xplorer, un cartucho que nos permitirá disfrutar de todos vuestros juegos favoritos de una manera especial. Conectándolo al puerto paralelo de la consola (situado en la parte posterior) bajo una pequeña tapa extraíble, podrás acceder a un amplio listado de trucos que modificarán el código del juego. Además, los más profundos en estos temas pueden llegar a pensar que este tipo de aparatos son definidos para la consola o para los juegos, pero finalmente, qué no es así.

Dado que las instrucciones que acompañan al cartucho no son todas las que habría esperado, vamos a explicarlas brevemente en forma resumida y las posibilidades de Xplorer.

Nada más encender la consola con el cartucho activado (se puede activar y desactivar cuando queramos), aparecerá un menú con tres opciones. La más importante es la segunda, dedicada única y exclusivamente a los trucos. En ella encontraremos un amplio listado de juegos (por más de 200 títulos), cada uno de ellos con sus correspondientes trucos. Cabe destacar que su capacidad de almacenaje alcanza la increíble cifra de 10.000 trucos, pudiendo borrar los que menos nos interesen en el cartucho o incluir nosotros los que más nos interesen.

Cuando hayamos decidido qué juego queremos trucidar, sólo tendremos que buscar su nombre en el listado y activar los trucos que más nos interesen, es así, siguiendo las instrucciones que se indican. Este es quizás el único inconveniente de Xplorer, ya que algunos juegos no funcionarían correctamente si, por ejemplo, activas los trucos durante los tiempos de carga es decir, colocando el interruptor del Xplorer en la posición "On" durante los tiempos de carga. Así, los juegos que imponen este tipo de requisitos son una mínima parte. Del igual modo, introducir los trucos nuevos o borrar los ya existentes no encierra ningún tipo de complicación, siendo la forma ideal de actualizar el listado sin necesidad de cambiar de cartucho. Por el momento, las únicas fuentes para conseguir nuevos trucos se reducen a algunas páginas de Internet, algo que suponemos cambiará con la distribución del producto en nuestro país.

Una vez seleccionados los trucos, tan sólo tendrás que volver al menú principal y activar la primera opción para comenzar a jugar con más vidas, energía infinita o cualquiera de las ventajas que hayas activado. Así de sencillo. Además, Xplorer es compatible con los códigos de cartuchos similares, ya sean de Action Replay, GameShark o Data!

Consultorio



Me apetece un Juego de Rol

Hola amigos, os escribo porque pensaba adquirir un juego de rol. Había pensado en *Wild Arms*. ¿Qué tal está? ¿Qué otros juegos de este tipo me recomendáis aparte de *Alundra* y *FF VII*?



Wild Arms

Wild Arms es un buen RPG con un buen hilo argumental y montañas de items, magias, armas especiales. Es bastante largo y escrito en castellano.

Si ya tienes o has jugado con *Final Fantasy VII* y *Alundra*, la siguiente recomendación es *Wild Arms*. Otro excelente Action RPG es decir, que no tiene combates por turnos como *FF VII* sino en tiempo real como *Alundra* es *The Granstream Saga*. Va comentado en este número y, eso sí, está en inglés. Además, tienes otros dos RPG. *Arise*



The Granstream Saga

Arise y *Breath of Fire II*, pero que además de estar en inglés son peores que *Wild Arms*.

en Yoda (Barcelona)

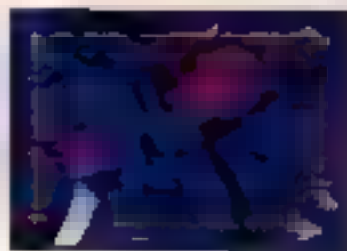
Una máquina para hacer trampas

Me gustaría saber qué es el Action Replay Pro. ¿Para qué sirve?

Es un periférico que se conecta a la PlayStation y permite meter trucos en los juegos. Lleva un millón de códigos de memoria de los mejores juegos de PlayStation. Basta con que archivos, por ejemplo el código de invasión de *Resident Evil*, para que no se le acaben las balas. También puedes encontrar códigos que encuentres en revistas o en Internet.

don Pedro Pérez (Madrid)

Para compositores



Music

El programa *Music* me ha parecido muy interesante. ¿Merece la pena comprarlo?

Depende de hasta qué punto

te guste la música y estés dispuesto a emplear tu tiempo creando tus propias melodías. *Music* es un producto para componer desde canciones simples a orquestaciones más complejas. Sacarle todo el partido requiere dedicarle tiempo y paciencia. Es muy interesante y trastear con él resulta muy divertido y fácil, pero, repetimos, le tiene que gustar la música.

David Arango (Alicante)

Con la memoria no se juega

Hola. He oído que las tarjetas "no oficiales" de 240 bloques, pueden dar problemas. ¿qué me aconsejáis sabiendo que ya me he comprado la 2ª tarjeta de memoria?

Muy pronto analizaremos este tipo de tarjetas porque en general no son muy de fiar. Tu problema debe ser que no borras ninguna partida, porque en dos tarjetas deberías tener espacio de sobra. Te recomendamos que cuando des por terminado un juego o te cansas de él, borres todas las partidas menos aquella donde tengas más avanzado el juego. Así ganarías espacio y siempre podrás recuperar los partidas que te apetece volver a jugar.

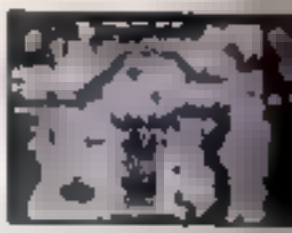
Ricardo Laguna,

¿En PC mejor que en PlayStation?

He visto juegos de estrategia para PlayStation como *Warcraft*, *Red Alert* y sus



Red Alert: PlayStation



Red Alert: PC

respectivas partes. Son patéticos en comparación con las versiones de PC. ¿Por qué no salen juegos tan buenos como *Starcraft* en versión consola, pero con la misma calidad? ¿Es que no hay memoria suficiente?

Algo de eso hay. En primer lugar, en un PC puedes

Al habla con...

JUAN MONTES Larga vida a PlayStation



Juan Montes es el vicepresidente de SCEE.

una de las preguntas más frecuentes de los usuarios de PlayStation es: ¿Cuánta vida le queda a la consola?

Para salir de dudas le hemos formulado esta misma pregunta a Juan Montes, el vicepresidente de Sony Computer Entertainment en Europa. Y a respuesta del señor Montes fue así de clara y expeditiva:

"Nosotros en nuestros estudios, y otras muchas empresas de videojuegos, estamos empezando a desarrollar juegos para PlayStation con un presupuesto mínimo de 200 millones de pesetas. Y estamos empezando ahora. No haríamos esto si pensáramos que al acabar el juego,

dentro de 18 meses, no ha mercado.

Estamos seguros de que menos durante dos años. El mercado de PlayStation va a seguir creciendo."

Si queréis preguntar algo a los editores, programadores, cualquier personalidad del mundo del software, no tenéis más que enviar vuestras cartas a nuestra redacción. Nosaltos nos encargamos de hacerles llegar vuestras dudas.

Enviad a:
Fórmula
Play Mania
C/Ciruelos 4
28200 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: Al habla con...

modificar la resolución de pantalla hasta cifras muy altas, así el doble que en una consola.

Cuando un juego se adapta para una consola se busca que con esa definición, digamos media, el juego resulte atractivo. Por ejemplo, *Resident Evil 2*. Si ese juego se pasa a PC, no se retoca la definición, de manera que gráficos impresionantes en PlayStation como los de *Resident Evil 2* quedan regular en PC, donde se nota un píxelazo, que para qué te cuenta.

Ocurre lo mismo con juegos desarrollados para PC que pasan a consola. Esto se aprecia especialmente en los juegos que basan su atractivo gráfico en la resolución, como los de estrategia. Al mostrar menor resolución, las pequeñas unidades, las pequeñas construcciones y las docenas de minúsculos detalles quedan a veces irreconocibles.

Dí el tío (Barcelona)

¿Merece la pena el Dual Shock?

Me gustaría saber si merece la pena el Dual Shock, si ya tienes el Analógico. Pensad que si me compro el Dual Shock sólo me podré comprar un juego.

El Dual Shock, además de vibrar, ofrece unos sticks de mejor calidad, más ajustados que los del pad analógico. Lo que te va a hacer ganar en jugabilidad. Perderle la vibración es una pena, incluso en juegos que manejes con la cruceta analógica.

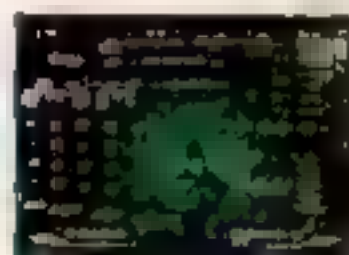


Ahora bien, si con él vas a tener que renunciar a un juego... Quizás no te merezca la pena.

Antonio Ferra (Murcia)

Una novia muy rapera

Muy buenas. Veréis, tengo un problema serio con mi novia y es que desde que probó *Parappa the Rapper* no quiere jugar a otra cosa. Y lo peor es casi no me deja jugar a mí. ¿Qué juego similar puedo regalarle? (Para que me deje en paz).



Parappa

Sin duda alguna *Dust A Grove* será la solución perfecta para tus problemas sentimentales. Es un juego de baile con una mecánica parecida a la de *Parappa*, pero mucho más largo y divertido. Seguro que la encanta. También está a la venta *Space World*, un juego basado en las *Space Girls* que es del mismo estilo, aunque más corto y más orientado a fans de las Chicas

Picantes. El tío es el Dust A Grove pero cuando Konami ponga a la venta *Beat Mama*... *Beat Mama* con un gran uso de la

Sebastian Garro (Madrid)

Love me Tomb Raider

Hola, me he comprado una PlayStation estas Navidades con el Tomb Raider III. Me ha parecido muy difícil, pero he sucinado con el juego. Hasta se me ha hecho corto! ¿Qué juegos similares me recomendáis?

Responde el usuario: Ningún juego que combine de manera tan magistral las plataformas y la aventura, así que le recomendamos que te hagas con las dos primeras partes del juego. La primera es Platinum y la segunda tiene también un precio bastante reducido. Eso sí, debes saber que son bastante parecidos, será algo así como si compraras una animación del *TR III*, pero si de verdad has sucinado con él, seguro que estarás encantado. Eidos va a sacar próximamente un juego de características similares llamado *Abur* que tiene muy

Responde el usuario: Me gusta

Más que una tarjeta de memoria

Hola, he leído por ahí que Sony va a poner a la venta una tarjeta de memoria con más capacidad y que además

Diccionario de términos

En esta sección vamos a tratar de explicar los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis que os expliquemos un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario. Vamos a empezar con algunas sencillitas.

• **ANTI_ALIASING:** Consiste en suavizar los bordes de los polígonos para que no presenten un aspecto dentado o escalonado. Esto se consigue difuminando el color del borde del polígono con el color de las figuras adyacentes a él. Además de obtener un efecto más realista de la figura poligonal, se integra mejor con el resto de elementos de la imagen.

• **ANALÓGICO:** Un sistema analógico permite un número infinito de pasos entre dos valores, en contraposición al modo digital que sólo ofrece dos posibilidades (1 ó 0). Es decir, un sistema digital pasa directamente de un número a otro, mientras el analógico recorre todas las posibilidades intermedias. Un sistema analógico aplicado a un mando de control permite transmitir al juego la intensidad del movimiento realizado, por ejemplo, si hemos girado mucho o hemos girado poco. Los mandos analógicos utilizan potenciómetros para medir la fuerza que se ha empleado.

• **ARCADE:** Designa las "máquinas" de los salones recreativos y a las versiones domésticas de estos juegos. En su concepto más amplio el término se emplea para juegos con mucha acción y de manejo fácil y sencillo.

• **BEAT 'EM UP:** La traducción de esta expresión inglesa sería algo así como "golpealo" y se emplea (sin traducir) para designar a los juegos de lucha. Sin embargo, se utiliza más frecuentemente para el subgénero de la lucha que consiste en ir acabando con distintos rivales al tiempo que se avanza por la pantalla, para distinguirlo de los juegos de peleas uno contra uno, que normalmente se solían como juegos de lucha o tipo versus.

• **BETA:** Versión de un juego sin terminar. Normalmente este tipo de versiones son las que los desarrolladores hacen circular entre revistas y distribuidoras para que podamos ir haciéndonos una idea de cómo será el juego. Cuando la versión del juego está en una fase mucho más temprana de desarrollo se la llama versión Alpha.

• **BIT:** Es la unidad mínima de información que puede manejar un ordenador que corresponde con un estado

Consultorio



Crash Bandicoot 3



Street Fighter Zero 2

Va a ser como uno portátil. ¿qué hay de cierto en ello.

Pues hay bastante de cierto, no vds. desanimen. Se llama Pocket Station y Sony lo va poniendo a la venta en abril. Efectivamente es una tarjeta de memoria, pero capaz de hacer bastantes más cosas que salvar partidas. Por un

lado, el Pocket Station llevará enmenar a un calendario y un reloj de manera que podréis usarlo como despertador o agenda. También se dice que se pondrá a la venta con una serie de aplicaciones de este tipo.

Por otro lado, los juegos de PlayStation que estén preparados para Pocket Station llevarán unos programas especiales que se cargarán en la memoria del Pocket Station y que serán una especie de mini-juego independiente. Una vez que desconectéis el Pocket Station podréis jugar con este mini-juego. Imagina que has salvado un equipo de fútbol. En el Pocket Station podréis entrenar a los jugadores para que gane en velocidad, o habilidad. Cuando vuelvas a enchufar el Pocket Station a la consola, todos los datos pasarán

al juego real.

Empezar a costará unas 6.000 pesetas y el primer juego compatible con él será Ridge Racer Type 4, aunque parece ser que Crash Bandicoot 3 ya los es, así como Street Fighter Zero 3.

Por cierto, como el Pocket Station lleva integrado podrás intercambiar datos entre el Pocket Station sin necesidad de conectarlo a una PlayStation.

Juan Pedro Carrillo (Madrid)

El Chip del delito

Muy buenas. Tengo un chip multisistema en mi consola y todos mis amigos me acusan de pirata. Puedo prometer que utilizo este chip sólo para poder jugar con

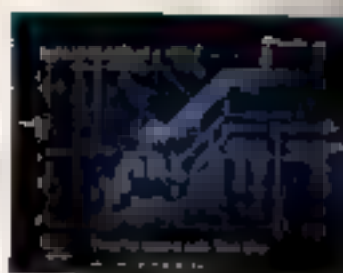
juegos de importación y que no he comprado un juego pirata en mi vida, ¿esloy cometiendo un delito?

La verdad es que en ese respecto hay un vacío legal y no sabemos hasta qué punto tener un chip de este tipo es delito. Pero que es seguro es que manipular la consola conlleva la anulación automática de la garantía. De todos modos, esta duda te las pueden responder en la Federación Anti Pirataría (FAPI), llamando al teléfono 91 322 46 45. En cualquier caso, llamaremos nosotros también para informarte.

Un desamorado de Barcelona.

Para cuándo Metal Gear

Hola, ¿qué tal? Me



Metal Gear Solid

gustaría saber cuánto tendremos que esperar para jugar a Metal Gear Solid. Gracias.

Si todo va bien, en abril estará el juego en la calle (intelligentemente traducido al castellano). De verdad, la espera merecerá la pena.

Marcel Garrido (Madrid)

Los archivos secretos

Hola, soy un fanático de la serie de Expediente X y he visto que ha salido Expediente X para PS. Me parece poco fan, la verdad, basado en esta serie, ¿creéis que podría salir para PlayStation?



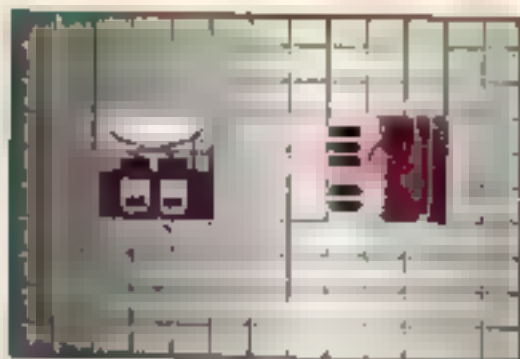
Expediente X

Si, Sony tenía previsto ponerlo a la venta a primeros de año, pero se está trabajando mucho en mejorar el video (efectivamente en PC es un poco pobre) y eso está ocasionando retrasos. Como sabrás, el juego es una especie de aventura gráfica que incluirá un montón de imágenes reales de la serie. No lo esperes, por lo menos, hasta abril o mayo.

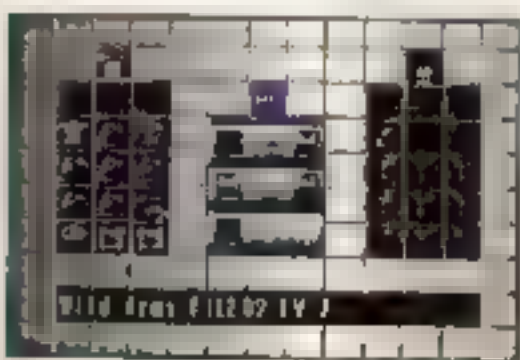
Pedro Borraquero (Gran Canaria)

Problemas técnicos

Cómo borrar partidas de la tarjeta de memoria



Menú número 1



Menú número 2

Una de las dudas más frecuentes (y más fáciles de solucionar) es cómo borrar partidas de una tarjeta de memoria. El sistema es muy sencillo y a continuación os lo describimos paso a paso.

- En primer lugar debéis encender la consola con la tarjeta insertada en uno de los puertos, pero sin colocar ningún juego en su interior o con la tapa abierta. Os aparecerá el menú número 1.
- Este menú nos permite optar por emplear la consola como un reproductor de CDs de audio (opción derecha) o gestionar la tarjeta de memoria (opción izquierda). Nos vamos a esta última.

A la pulsar X sobre la opción izquierda aparece un nuevo menú (2) desde el cual podremos efectuar tres acciones: mover archivos de una tarjeta a otra (arriba), mover una tarjeta entera a otra (en el centro) o borrar archivos (abajo).

Colocamos el cursor sobre la opción de borrar, pulsamos X y después seleccionamos el archivo que queremos borrar desplazando el cursor sobre el icono del juego (en la ventana inferior aparece el nombre del juego). Volvemos a pulsar X, se nos pide confirmación y, tras aceptar, el archivo quedará automáticamente borrado. Esta operación la podemos repetir cuantas veces queramos.

Aquí nos quedamos esperando a que nos envíéis cualquier duda o consulta técnica que tengáis relacionada con la consola, cualquier periférico, conexiones. Enmad vuestras cartas a la dirección de la revista indicando en el sobre: Problemas técnicos.

¿Qué juego me compro?

Hola, a mi hermano y a mi nos encantan los juegos de acción para dos jugadores, pero no hay mucho donde elegir. ¿Qué me recomiendas que no sea de deportes o lucha?

Nos alegra que nos hagas esa pregunta. ¡Mírate la guía de compras que regalamos con este número, y sal de dudas.

Antonio García Oria (Madrid)

¿PlayStation 2 compatible con PlayStation?

Me gustaría saber si hay alguna posibilidad de que la PlayStation 2 sea compatible con PlayStation. ¿Podré conectarme a Internet con la PlayStation 2? Se habló de la posibilidad de que los juegos de PlayStation

funcionara en PlayStation 2, pero la verdad, no nos parece que vaya a ser así al final. Sobre lo de Internet la verdad es que no sabe nada nadie. Ya os iremos contando todo lo que oigamos.

Ignacio Rodríguez Díaz (Málaga)

Actualizar el CD

Hola, me gustaría saber si hay alguna posibilidad de actualizar el CD de mi PlayStation, porque hay juegos con unos tiempos de carga eternos.

Pues no, eso es imposible. Cuando la consola se diseñó los CDs de doble velocidad (el que lleva la consola) eran los que mejor calidad/precio ofrecían. Y no hay vuelta atrás.

Roberto Rodríguez (Madrid)

¿Qué es Net Yaroze?

Hola, os escribo porque he oído hablar de una PlayStation negra



Net Yaroze

llamada Net Yaroze que sirve para conectarse a Internet. ¿Es verdad? Pues no del todo. Verás, a Net Yaroze es una PlayStation

especialmente diseñada para desarrollar juegos. Lo que hace es permitirnos conectar los programas .exe y .dll.

Es verdad que Net Yaroze tiene algo que ver con Internet, ya que hay una Web especial para ello donde se pueden bajar nuevas herramientas y aplicaciones para el desarrollo y donde se pueden dejar los juegos que hayamos o sea. Pero en realidad, no puedes conectarte a Internet con la consola sino que deberás hacerlo con un PC normal. Si estás interesado en el tema, deberás llamar a Sony.

José Corredor Hernández (Madrid)

eléctrico que puede ser encendido o apagado, algo así como si o no. Viene a ser como una letra si habláramos de la escritura. Cuando se dice que un procesador es de 32 bits significa que el procesador maneja la información en grupos de 32 bits simultáneamente. El procesador central de PlayStation es de 32 bits.

• **DIGITAL.** Los sistemas digitales se basan en ofrecer una escala finita de valores entre un máximo o un mínimo. Las crucetas y botones de los mandos de control suelen utilizar este sistema basado en interruptores que básicamente se dedican a transmitir una señal positiva o negativa. Es decir, hemos pulsado el botón o no lo hemos pulsado, y no hay posibilidad de que se detecte el grado de intensidad de la presión.

• **INTRO.** Con esta palabra se designan las escenas que sirven de introducción a la historia de los juegos.

• **PIXEL.** Es la unidad mínima de imagen, un punto en la pantalla. Con los pixels se forman los sprites.

• **POPPING.** Es una palabra inglesa (en inglés todos) que se ha impuesto por su origen onomatopéyico, y es que utilizamos el popping cuando los elementos de un juego se generan con brusquedad en la pantalla, como si hicieran "pop" y brotaran de la nada.

• **RPG.** Son las siglas de Role Playing Game, es decir, Juego de Rol (JOR). Con este nombre se conocen los juegos en los que asumimos el papel de uno o varios personajes con diferentes cualidades (vida, fuerza, magia, velocidad...) normalmente definidas por cifras. Nuestra obligación es hacer evolucionar a los personajes intentando mejorar sus habilidades al tiempo que habremos de interactuarlos con otros personajes para cumplir los objetivos. Normalmente en los RPG los combates contra enemigos se desarrollan por turnos.

Los Action RPG son una variedad del género donde los combates son en tiempo real y dependen de nuestra habilidad. Normalmente en los Action RPG se asume el rol de un sólo personaje.

• **SHOOT EM UP:** La traducción más o menos literal sería: "disparalos". Se utiliza para denominar los juegos en los que debemos ir disparando casi constantemente para acabar con nuestros enemigos, ya sean jefes especiales u otros personajes. Hablamos de "shoot em up subjetivo" cuando no vemos al protagonista, sino que el juego se nos muestra tal y como lo veríamos con nuestros propios ojos, al estilo de juegos como Doom.

• **SPRITE.** Es un gráfico en dos dimensiones compuesto de pixels. Cuando más grandes sean los sprites, más capacidad de procesamiento para moverlos, por lo que normalmente se emplean varios sprites para representar una figura en movimiento, ya que a cada animación le corresponde un sprite.

LA POLEMICA

No más campañas de desprestigio

Estoy un poco cansado de que al llegar fechas señaladas como las Navidades siempre haya algún listillo que decida que los videojuegos son lo peor desde que se inventó el urachinas. Que si los jugadores de videojuegos somos violentos y antisociales, que si baja el rendimiento escolar... Me gustaría que alguien demostrara, de una vez por todas, lo absurdo de estas afirmaciones.

También estoy más que harto de leer que, como las

consolas son juguetes para niños, no deberían aparecer juegos con sangre, violencia o sexo. Yo tengo 28 años y si voy a Mortal Kombat 4 no voy a hacer que vaya por la calle partiéndolo cueros.

¿Es o no verdad que puedo comprar cualquier tipo de libro, ver cualquier tipo de película o leer cualquier publicación...? (Por qué no puedo hacer lo mismo con los juegos? Y que conste que hay películas, libros y revistas igual o más violentas que

algunos (muy pocos) videojuegos. La solución es, a mi entender, bien sencilla: que pongan una calificación seria por edad en los juegos y que los padres, cuando vayan a comprar un juego a sus niños que se fijen en si el juego les conviene o no. Igual que hacen cuando les compran una película de video o les dejan ver la televisión. Aunque esto de la edad me jala para atrás, tanta más larga.

Gracias por atenderme.

Santiago López Calles (Madrid)

X Proboarders

Vacaciones en la nieve

S queréis disfrutar de la emoción de snowboard sin salir de vuestras casas, aquí os lo vamos a facilitar. Proboarders, lo esperabais, ¿verdad? Es como si fueris un snowboarder y os dierais cuenta de que sois un snowboarder. Proboarders es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

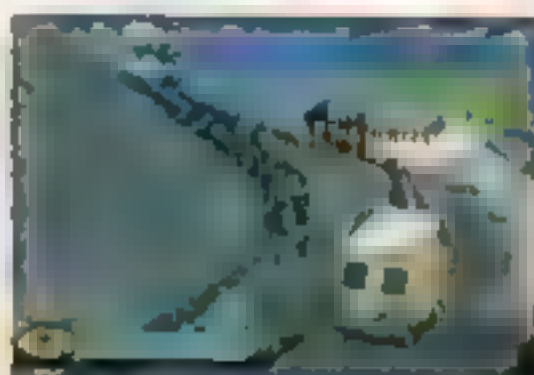
Proboarders es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Proboarders es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Proboarders es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

Proboarders es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Proboarders es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Proboarders es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

Primera Impresión



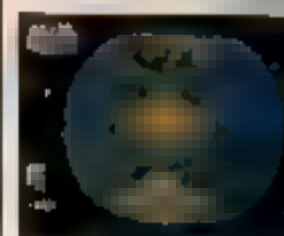
Además de snowboard, Proboarders también incluye un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante.



Populous.

El principio

Jugando a ser Dios



La serie Populous es una de las sagas de estrategia más importantes de la historia.

Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

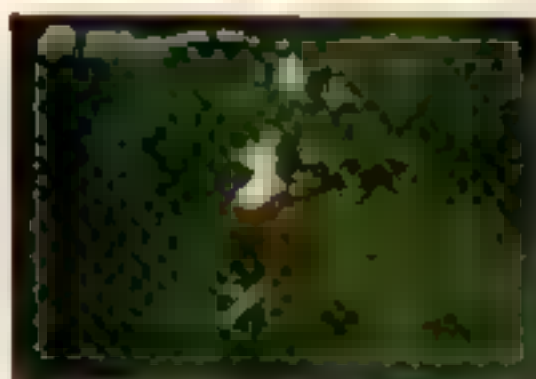
Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Populous es un juego de estrategia que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

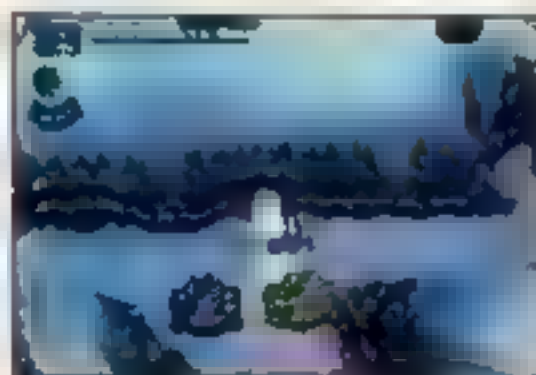
Primera Impresión



¡Marcianitos a mí! Retro Force



El juego de Retro Force es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante.



Populous quiere darte la posibilidad de descargar al máximo un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante. Populous es un juego de acción y aventura que os hará vivir una experiencia única y emocionante.

Primera Impresión



Primer Impresión

En una época en la que las guerras dominan el mundo, el poder nuclear es el arma capaz de restablecer el orden. Por lo menos eso piensan los creadores de *Global Domination*, que han ideado un sistema de juego muy parecido al que pudimos ver en la película *Juegos de Guerra*.

Nuestro objetivo consistirá en proteger una serie de países de los ataques nucleares al mismo tiempo

que atacamos a otros. Seremos para nosotros mismos. Además, podremos establecer alianzas con países vecinos, iniciar conflictos con enemigos naturales y espiar misiles a nuestra medida.

Este título, que llega a ordenador y consola al castoriano, resultará interesante para los amantes de la estrategia, aunque parece que tendrá un control algo complejo.

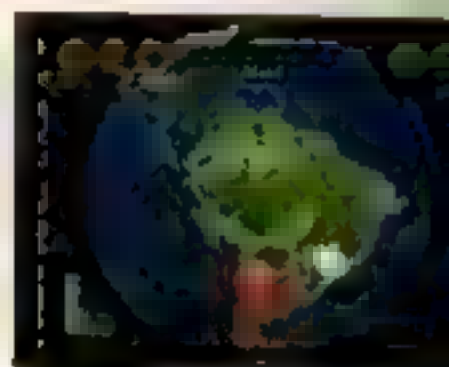
Primera Impresión R

Global Domination

Controla el mundo



La dominación global del planeta requiere una estrategia que nos permita seguir la evolución de los bandos en conflicto.



Fútbol con historia



En partidos históricos, los jugadores de una misma selección pueden jugar en una misma posición, como en la selección de Brasil en la Copa del Mundo de 1958.



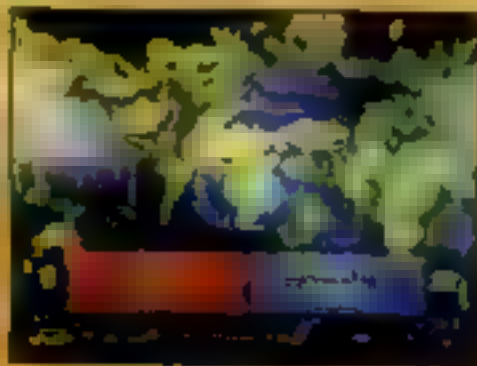
Con el juego de fútbol nos original resulta bastante difícil. Al fin y al cabo, existen ya numerosos simuladores y es difícil pensar que la jugabilidad pueda provocar estratosféricos resultados como el que vimos en *Libero Grande*. El otro camino es buscar la originalidad en el planteamiento sin cambiar la jugabilidad, y esto es justo lo que ha hecho Virgin con este *Viva Football*.

Lo que tendrá de novedoso este título lo encontraremos en la posibilidad de jugar con todas las selecciones que han participado en los distintos mundiales a lo largo de la historia. Así, por ejemplo, podremos jugar, por ejemplo, un partido con el Brasil de 1958 y la España de 1982, siempre con las plantillas correspondientes de esos años. Es más, si jugamos dos veces con la misma selección

adquirirá el tono desvaído que ofrecían los televisores en blanco y negro de la época.

Aunque la versión con la que hemos jugado no es la definitiva, lo cierto es que el desarrollo de los partidos nos ha parecido ya muy interesante. Los jugadores presentarán, además, unas animaciones soberbias que les permitirán realizar todo tipo de jugadas, y el control también nos ha resultado muy sencillo.

Vamos, que este *Viva Football* tiene condiciones como para ponerse a la altura de los grandes del género. **7,5 a 10**
Primera Impresión MB



Pedro...
Nigel...
En que...
D. Sisti...



Triple Play 2000

de hoy doméstico



Uno de los deportes que más seguidores tiene en EE.UU. el béisbol, vuelve a PlayStation de la mano de EA Sports.

Triple Play 2000 contará con la licencia oficial de la Liga Americana, y presentará todos los equipos, jugadores y estadios oficiales, así como los promedios de bateo de cada jugador. Tampoco faltarán las opciones propias de la dirección del equipo, como la compra y venta de jugadores, la elección de nuevas estrellas y la edición de tácticas de juego. Además, podremos jugar la pretemporada, la liga entera o un partido.

Si te gusta el béisbol, esto tiene muy buena pinta.

Primera Impresión



PRO 18 Emulando a "Seve"

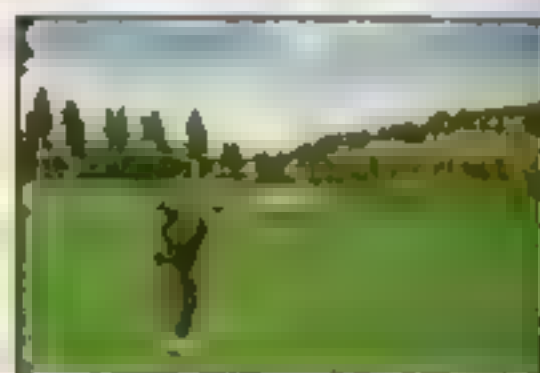
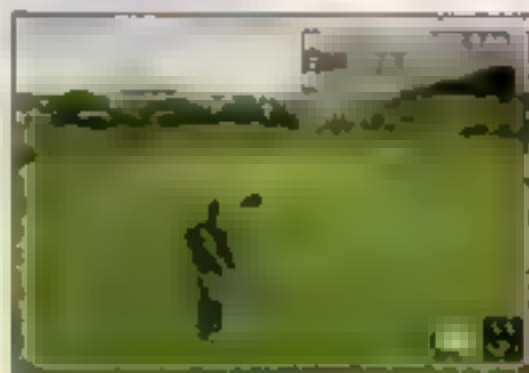
Definitivamente con la llegada de los juegos, empezamos a volver al mundo de la realidad. En este caso, esta vez nos toca jugar de golf. Se trata de una de las primeras y más importantes de la Pro 18.

La jugamos como hemos visto en emulaciones anteriores, las jugamos con la misma mecánica de base para las jugadas, pero con los golpes, sacando de este modo ese grado de realismo tan deseado por los jugadores.

Contará con tres niveles de dificultad (fácil, medio y difícil), un buen número de modos de juego, un sistema de

un jugador en el juego, suficientes opciones de configuración como para que nos podamos adaptar a nuestras necesidades. Si se trata de una jugada que se acortado, gráfico que alcanza a una gran calidad. A nivel de sonido, el sonido es bastante bueno.

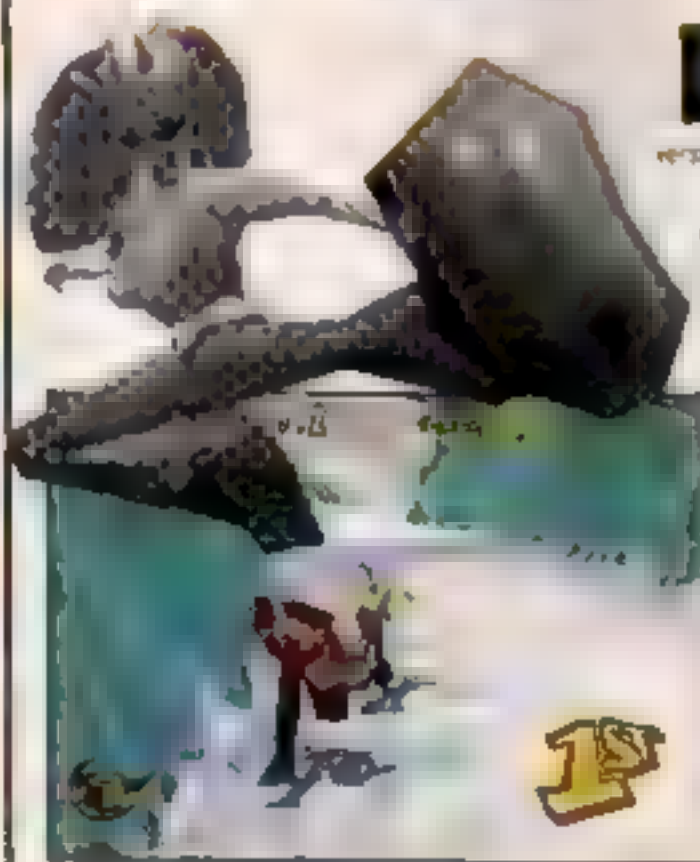
Primera Impresión



Antes de cada golpe se nos mostrará en la pantalla información relativa a las estadísticas de la jugada, el tiempo de juego, el tiempo de la jugada. Después ya habrá el juego en sí, el juego de la jugada, el juego de la jugada, el juego de la jugada.

Correr a lo bestia

Running Wild



Los amantes de la velocidad pocas veces han podido disfrutar de un título protagonizado única y exclusivamente por animales (aunque, como si, un poco humanizados). En Running Wild podremos escoger versiones biológicas de especies tan variadas, como una nebra, un loro o un elefante, conservando cada una de ellas, eso sí, sus características naturales en cuanto a velocidad y resistencia. Por su parte, los circuitos en los que transcurrirá este peculiar campeonato estarán plagados de obstáculos, saltos imposibles y hasta fosos de lava que pondrán a prueba nuestros reflejos, y tampoco faltarán los items que simplificarán las habilidades de nuestro animalito. Todo ello se mostrará bajo unos gráficos polygonales muy cuidados y bien contru-

Primera Impresión



Este juego es una de las cosas más originales de Sony, ya que nos propone jugar como animales, y mucho mejor dicho por animales. Los jugadores se sorprenderán.

5 juegos de Tomb Raider III

SOFA DE LETRAS



La lata para colgarle = Para que se mire la coqueta de Lara

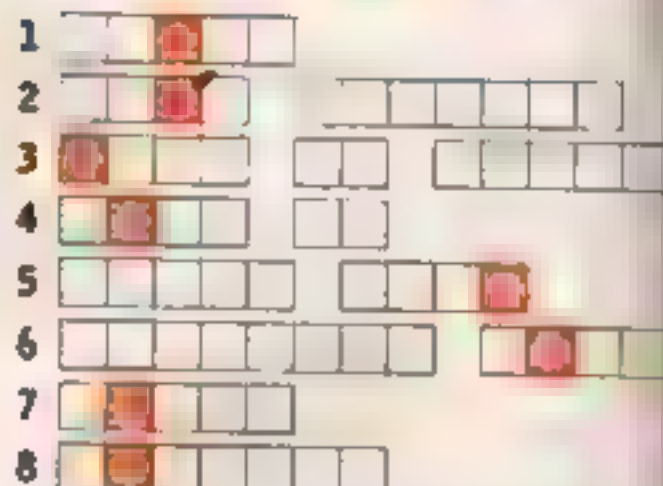
Necesario para comunicarse = Con ella puede beber en cualquier momento = Para ser puntual = Para abrir la dichosa puerta = Para cuando queda todo = Lo saca cuando aparecen los enemigos = Es altamente expresivo = Las necesita para ir a jugar = Contiene todo para los primeros auxilios = Con el mantiene a raya su larga cabellera = No benea dedos, pero sí tiene en las manos la llave de todo = Siempre está colgado = Para esta arma no necesitas pólvora

ILUSTRACIÓN



ADIVINA CON QUÉ VIDEO SE RELAJA LARA 3 DESPUÉS DE CADA AVENTURA

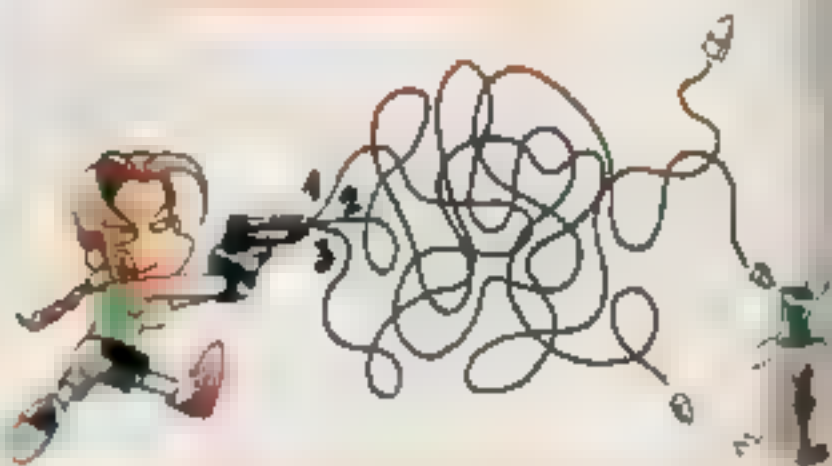
Para ello escribe el nombre del juego en el que participan estos ocho personajes. Las casillas de color formarán el título que buscamos.



SOLUCIÓN



LABERINTO



El camino correcto es el que va de la mano izquierda a la derecha.

SOLUCIÓN:

Nombre: _____ Apellidos: _____
Dirección: _____ Localidad: _____
C. Postal: _____ Teléfono: _____ Edad: _____

Play

m a a



Guías Trucos

Trucos	48
Rival Schools	54
FIFA '99	61
Tomb Raider III	66



COOLBOARDERS 2

Siete pistas más:

En la pantalla del menú principal mueve el cursor sobre las opciones FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, RAIN PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Debes hacerlo justo en este orden o no servirá de nada. Ahora debes pulsar L1 + L2 y mantenerlos apretados. Cuando pulsas diez veces se te le pueden dar prisa, porque otra vez estaría en orden de cuatro segundos.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

- El Hombre, más hombre que nunca:

Para activar todas estas trucas debes pulsar el juego en mitad de una partida y pulsar una de las siguientes combinaciones según el resultado que quieras.

Modo adulto:

☐ (9 veces), ☐ (7 veces), ▲.

● ■ R1 R2.

Invencibilidad:

L2, R1, L1, R2, ☐, ☐, ☐, ☐.

SELECT (2 veces).

Munición infinita:

☐, ☐, ☐, ☐, SELECT, ☐.

☐, ☐, ☐, SELECT.

Armas:

☐ (2 veces), ☐, ☐ (2 veces).

☐, ☐ (2 veces), ☐.

Todas las Armas:

1, 2, ☐, L1, L2, ☐, R1, ☐.

R2, ☐.

Todas las Navas:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

☐, ☐.

Todos los objetos:

4 (5 veces), 2 (5 veces).

Invisibles cabezones:

R2 (9 veces), ☐.

Elegir Nivel:

☐ (4 veces), ☐.

Después debes salir del juego y volver al menú principal. Allí, en cualquier momento, podrás especialmente preparada para que puedas escoger el nivel en el que quieras jugar.

FUTURE COP: LAPD

- Menú de trucos:

En este nuevo y maravilloso nuevo menú de trucos, por supuesto, encontraremos más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, estado armas y copias y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de video.

Después de pulsar el botón de inicio, aparecerá la pantalla del menú principal y presiona (L1, L2, R2, R1) y SELECT.

Podrás escuchar un sonido que indicará que has entrado correctamente. Ahora escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú. Con este truco terminas el juego será "coser y cantar".

FUTURE COP: LAPD

- Pasadizo:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Munición:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

Invencibilidad:

Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas.

COOLBOARDERS 2

podrás volver al juego directamente (S = SELECT).

Recargar escudo:

■ S ■ ■

Recargar arma:

■ ● ■ ■ ■ S ■ S

De azul a negro:

■ S ● ■ ■ ■ S ■

Cargar arma 1:

■ ● S ■ S ■ ■ ■

Cargar arma 2:

■ ■ S ■ ■ ■ S ■

Recargar arma 3:

■ S ■ ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ ■ ■ ■ ■ S

Más (arma 2):

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Más (arma 3):

■ ■ ■ S ■ ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ ■ ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

Invencibilidad:

■ ■ S S ■ S ■ ■

COOLBOARDERS 2

Si concluyes el juego, cuando llegas a la pantalla de presentación y es más.

Continúa podrás elegir una opción nueva llamada "Visión".

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

Accede a cualquier nivel del juego.

La primera burla:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Truque:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Truque:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Truque:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Granada de mano:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Munición:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐.

Coolboarders 3

Pistas y personajes:

Utilizando una rueda turnante y dos líneas rectas, podrás encontrar la combinación de los circuitos del juego y así mismo, cualquier de sus combinaciones.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador. Introdúcelo a los códigos como nombre de jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

Activar el modo de juego de pistas para el jugador.



Activar el modo de juego de pistas para el jugador.

REAL 99

Unos personajes muy famosos:

- 1. La oferta de torneos, que a la opción "torneos" del menú principal se le introduce los siguientes códigos para ver estos torneos:
- FOALTY Las cabezas agrandan su tamaño
- EGGEG Cabezas y cuerpos agrandan su tamaño
- FRYEA Los nuevos oñitos EA Bladem y EA Storm
- 3ND Permite seleccionar el tercer personaje de cada equipo
- VICTORY Apare las defensas de video

No son todos los que se van a jugar, los partidos, pero como en todos los otros cada uno



COLLECTION

- **Luchar como Cammy en Street Fighter Alpha 2 Gold:** Finaliza el juego en el modo arcade como M. Bison en el nivel de dificultad 4 o más alto, con la puntuación más alta. Entra las iniciales CAM y salva los datos. Carga estos datos y en la pantalla de selección de personajes pon el cursor sobre M. Bison y presiona START 2 veces. Este truco sólo funciona en los modos "Vs" y "Training".

- **Luchar como Akuma en Super Street Fighter II Turbo.**

En la pantalla de selección de personaje pon el cursor en Ryu y presiona simultáneamente L y R para que aparezca Akuma.

- **Varia de vestimenta:**

Para sentirte algo distinto (la monotonía no es nada buena) entra en la pantalla de tus datos en el SF II Turbo. Cuando tu compañero y lo seleccionas el luchador pulsa SELECT y te

- **Dos del mejor**

Para que dos jugadores puedan escoger a Akuma a la vez en el modo versus hay que pulsar L1 + L2 + R1 + R2 manteniendo el cursor sobre Ryu en la pantalla de selección de personaje de SF II Turbo.

Passwords

Entra en la pantalla "Player Select" y escoge el número de jugadores. Entra en la pantalla de opciones, mantén la opción

"Passwords" e introduce estos códigos para poner en marcha los trucos.

GLASSX- "Crystal Cup"

ROCKY- "Diamond Cup"

ZDPEAK- "Zent Cup"

XPERIS- Modo Challenge

DESERT- Coche Scorpion

RATTLE- Coche Cobra

RYTHIR- Coche Cheebab

NOVTEK- Coche Panther

ALLVID- Todos los coches

Crash 3

No es muy habitual que un juego lleve oculta en la interior la clave de otro juego diferente, pero en este caso así es. Para poder entrar y jugar en este demon oculto debes esperar a que aparezca la pantalla con las palabras "press start" y

presionar START 2 veces.

Al mismo tiempo: L + L2 +

R1 + R2 +  +  + .

Seguro que te sorprenderá encontrar a Crash.

Vestimenta alternativa

Muchos de los personajes de este juego tienen otro atuendo para las ocasiones especiales. Para conseguirlos debes seguir estas instrucciones.

Anna: Juega con Anna 25 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje escógela y pulsa START.

Gun Jack: Juega con Gun Jack

10 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje

escógela y pulsa START.


Jim: Juega con Jim 50 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección escógelo y pulsa Start.

Lena: En la pantalla de selección escógela y pulsa Start.

Michelle: Escógela y pulsa Start.

Xiaohe: Juega con Xiaohe 50

veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección escógelo y pulsa Start.

- **Jugar como un oso Pandar:** En la pantalla de selección de personaje escoge a Kuma y pulsa . Si te atreves de hacer

en el juego la jugarás como de verdad puedes.

escoger a Kuma sólo hay una

manera, acabando al menos

una vez el juego completo.

Dragon Ball Z

Tienes que poder poner un récord (en modo "Drag Race" es el más fácil) y usar

alguna de estas dos























palabras: WHOOOSH

Murcoche: MICTURE

Selección de nivel

Escoge la opción "Puzzle Master" y

selecciona "password". Pulsa

Claves para
sacar las mejores notas

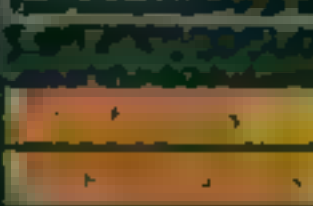
Rival Schools



Ir al instituto nunca había sido tan divertido, tan emocionante... y tan peligroso para la integridad física como en *Rival Schools*. En este alocado beat'em up se dan cita, aparte de muchos guantazos, profesores, alumnos y algún que otro personaje famosillo en el mundo de la lucha. Así que si sufres las palizas de alguno de estos peculiares estudiantes o, por el contrario, quieres aprender hasta el último movimiento de cada uno de los personajes, sólo tienes que echar un vistazo a las siguientes páginas para darte cuenta de que estás ante la guía definitiva de este juegazo de lucha.

PERSONAJES

HP: Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HP: Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HP: Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HP: Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HP: Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)



El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...

BACK HOP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
BACK HOP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
BACK HOP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
BACK HOP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
BACK HOP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)

HIGH JUMP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HIGH JUMP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HIGH JUMP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HIGH JUMP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
HIGH JUMP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)

FREE STEP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
FREE STEP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
FREE STEP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
FREE STEP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)
FREE STEP (●) / Pulo fuerte (●) / Pulo fuerte (▲)

El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...

El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...

El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...

El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...



El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...
El personaje se llama...

10000 ANTERMINOS 212 RIVAL SCHOOLS



DES (CONTINUA)
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para conseguir las grandes versiones de Hwaon, Kyoko, Tullio y Natsu debes terminar el modo Arcade en el nivel más alto de dificultad (Controlas) con cada uno de estos personajes formando equipo en una batalla de escuela. Así, por ejemplo, para conseguir a Natsu, 2 debes seleccionar primero a Natsu y (remar equipo con Shoma o Roberto. Para comprobar que has descubierto al personaje debes ir al menú de personajes.

Shoma, accede al menú de personajes y Natsu en la última fila de luchadores. Este truco también funciona en el CD Evolution. La única diferencia entre los dos

versiones de cada luchador reside en los learn las técnicas. Mientras que en las primeras versiones los learn las técnicas de otros personajes sólo recuperan la energía y la hacen de los personajes, las segundas versiones permiten al jugador algunas modificaciones.

DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

El CD Evolution enseña a los personajes ocultos que los aparecen en el CD Arcade. Para conseguirlos tendrás que jugarlos 24 veces si juegas en dificultad de manera automática en personaje por cada vez que completes este modo de juego.

DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

En la pantalla de selección de personajes elige a los luchadores con los que te guste jugar a Shoma, Tullio, Kyoko, Roberto, D.L. y D.R.

Cada uno de estos personajes aprenderá una gama de técnicas durante el juego.

ATAA

Para conseguirlos en el primer nivel de dificultad (Controlas) en el CD Evolution. Para conseguirlos debes ir al menú de personajes.



DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.

DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.

Controlas) y las modificaciones. Para conseguirlos debes ir al menú de personajes.

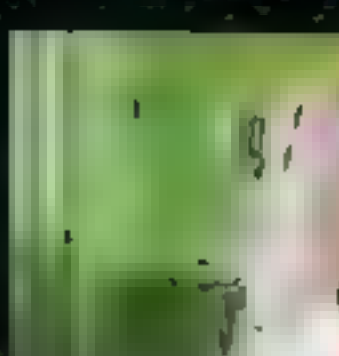


DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.



DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA



DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.

Controlas) y las modificaciones. Para conseguirlos debes ir al menú de personajes.

DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.

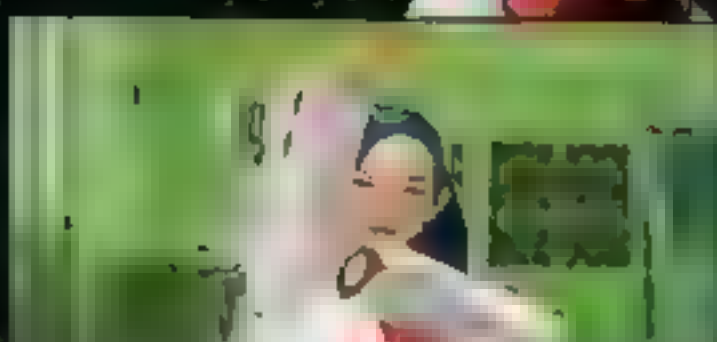
DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.



DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.



DES
FMS NAIES
CONTINUA
ATAA

Para que cada uno de los personajes aprenda una gama de técnicas durante el juego, debes ir al menú de personajes.

Los miles de aficionados al fútbol que han adquirido el genial *FIFA 99* se habrán encontrado con jugadas que se les resisten, o con rivales que siempre dan con el punto débil en su defensa, o con delanteros que no culminan las llegadas a puerta. Tranquilos, para eso está aquí Play Mania, para ayudaros a sacar el máximo partido a este completo simulador.

FIFA '99



LOS PRIMEROS CONSEJOS

PRIMERIZOS

Para los más interesados lo ideal es jugar con velocidad normal y con un nivel de dificultad de principiante. De esta forma es más sencillo seguir el juego y descubrir todos los movimientos.

MARCAJE

Explica los diferentes roles de presión en el campo. Tendrás que utilizar a tu medio campo para contener a los delanteros rivales.

TEN CALMA

No empuques botones a tu ritmo. Si te fuerza la vida en el juego, se froja y calculador pensando antes las jugadas.

CAMBIO DE JUGADOR

En el modo Multiplayer avanza con un jugador que sea fuerte y rápido, constantemente.

DE UN SOLO TOQUE

Es bastante complicado y requiere de pases medianos a largo alcance para llegar al área de gol. Si no puedes, intenta jugar con un jugador que sea rápido y fuerte.

LAS COSAS CON ORDEN

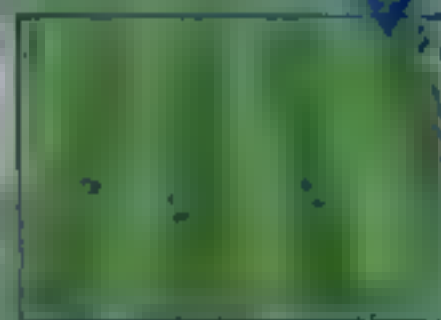
Para tener éxito hay que jugar con orden. Si no se juega con orden, el equipo se desmoronará. Intenta jugar con un jugador que sea rápido y fuerte, y con otro que sea fuerte y rápido. Así serás más efectivo y evitaremos que tus rivales se desmoronen.

PASES EN PROFUNDIDAD

Intenta utilizar a los jugadores que se pueden conseguir mediante un pase en profundidad del medio campo a los delanteros. Si no puedes, intenta jugar con un jugador que sea rápido y fuerte.

MÁS ESPACIO PARA EL DELANTERO

Intenta jugar con un jugador que sea rápido y fuerte, y con otro que sea fuerte y rápido. Así serás más efectivo y evitaremos que tus rivales se desmoronen. Intenta jugar con un jugador que sea rápido y fuerte, y con otro que sea fuerte y rápido. Así serás más efectivo y evitaremos que tus rivales se desmoronen.

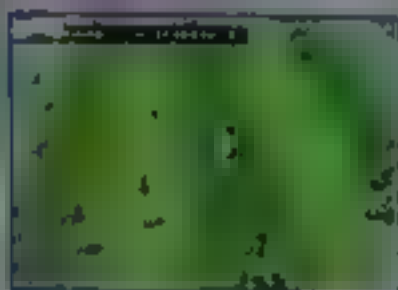


TECNICAS BASICAS

Ahora vamos a ver algunos de los toques que podrás hacer con el balón. El pase y el tiro no es siempre lo más efectivo.

TOQUE RAPIDO Y SUAVE

Esto es fenomenal para dejar controlado a un contrario que venga hacia ti a toda velocidad. Mientras ves como el contrario se queda de piedra cuando el balón le pasa sobre su cabeza.



CONTROL DE BALÓN

Es una de las mejores técnicas para controlar y defender el balón. Al recibir las presiones R2 ó L2, pulsa CÍRCULO o dale un par de veces rápidas a R2 ó L2. Un estúpido que da 360° te dejará sin puerta libre para acercarte más o lo parará y controlará el balón.

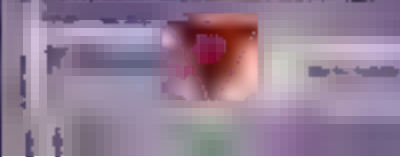
LATEHAL

Es excelente para sortear a los defensas que poco a poco se acercan hacia tu posición. Tienes dos maneras de hacerlo: o bien pulsas L2 ó R2 una vez o bien el círculo L2 o R2 y a la vez X. De todas formas este movimiento no será muy efectivo cuando te hagan una carga.



SALTO DE VALLAS

Esto es como en las carreras, te acercas al portero, presionas L y saltas sobre él. Sólo tiene un inconveniente: cuando el balón te cae encima. Pero es que las jugadas espectaculares...



"CARGAS"

Si el contrario se acerca a tu marco o cuando estás en el medio del campo, puedes hacer una carga para desorientar al contrario. En el momento de la carga, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando.



CONTROL DE BALÓN

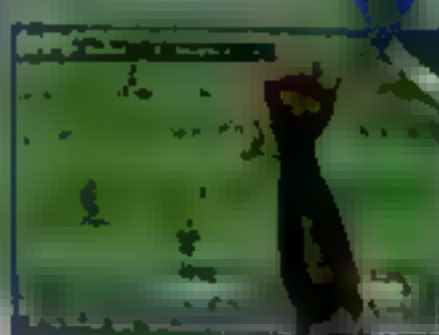
Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.

CONTROL DE BALÓN

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.

CONTROL DE BALÓN

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.



TECNICA INDIVIDUAL

Es una técnica especial que puedes hacer con el balón. En el momento de la carga, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando.

TECNICA INDIVIDUAL

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.

TECNICA INDIVIDUAL

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.



TECNICA INDIVIDUAL

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.

TECNICA INDIVIDUAL

Los jugadores del equipo contrario son todo menos buenos. Usarás varias técnicas para desorientar la defensa por lo que necesitas adecuar tus líneas y tu estrategia de juego.

TECNICA INDIVIDUAL

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.



TECNICA INDIVIDUAL

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.

TECNICA INDIVIDUAL

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.

TECNICA INDIVIDUAL

Si estás en el medio del campo y quieres controlar el balón, pulsa el botón de la consola que corresponda al jugador que estás controlando. Esto te ayudará a mantener el balón cerca de ti y a controlar la velocidad de la jugada.



TECNICAS BÁSICAS

CAMBIO DE JUGADOR

La técnica principal que debe mejorar tu equipo "fácil" es aprender a usar el balón.

Practica mucho más a los jugadores mientras que estás en defensa para lograr controlar los avances de los otros. Así, cuando estás defendiendo constantemente tendrás siempre más posibilidades de marcar al jugador que está más cerca del área.

Si tienes el balón controlado, pásaselo a un jugador que esté cerca de un área para que tengas más posibilidades de marcar un gol.

JUGAR AL BALÓN Y AL RÁPIDO

Los jugadores no sólo tienen que hacer un buen juego sino también hacer movimientos para interceptar el balón.

Practica la velocidad en la que puedes hacer el balón y en la que el otro jugador está defendiendo.

No controlas con la habilidad, sólo con la velocidad. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.

INDICADOR DE PASE

Cuando tienes el balón, tienes que practicar cambiando las direcciones y buscar el indicador de pase. En cada cambio en la dirección puede haber un jugador para recibir el balón. Tener que pasar el balón a los jugadores con el indicador de pase.

PASES FUERA DE PANTALLA

Es una lástima no tener tres ojos para tener una visión en la zona de todo el campo. Entrenar que continuamente deduciendo uno de los tres ojos que tienes el balón. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.



PROTEGIENDO EL BALÓN

Tienes que proteger el balón cuando lo tienes por arriba. Orienta el balón en otra dirección diferente a la que están los jugadores y el contrario. Cuando controlas el balón con el pie, avanzas hacia esa dirección con el balón controlado.

ESPRINTANDO LO JUSTO

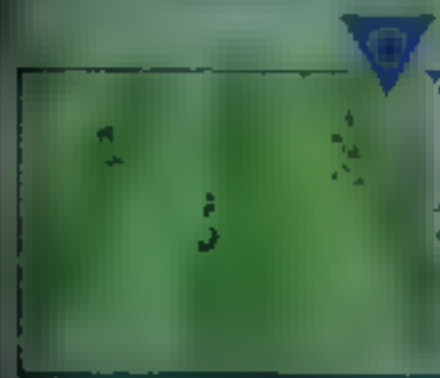
No sólo que tienes que jugar, sino también que tienes que jugar. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.



TECNICAS INTERMEDIAS

JUGANDO DE VOLTA

Puedes hacer algunas movimientos de balón bastante espectaculares cuando en un momento el balón está en el aire. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.



AVANCE

Hay más posibilidades de marcar por el centro, pero si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.

PASES REGATES Y VOLEAS

Para que el juego sea el mejor, necesitas jugar estas tres cosas. Tienes que jugar el balón de pase. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.

POSICIONANDO

Cuando tienes el balón, puedes usar el balón para jugar con el campo. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.

HEMATANDO

En los juegos y en los otros juegos, si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.



CONTRATANDO AL CONTRARIO

Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.

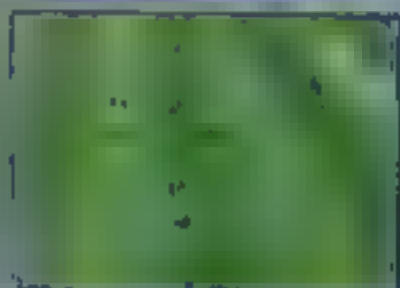
PASES Y REMATES DE CABEZA

Para jugar de cabeza, si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol. Si tienes un balón controlado, puedes hacer un gol.



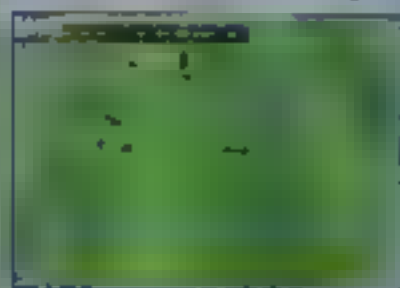
ORIGIN, NC

Para hacer como Ronaldo sólo
debes dejar pulsada la R2 en el
e DUAL de escape. De esta manera
el jugador saltará mape al infinito
cuando cambie de dirección
a derecha o contraria saltará
cargará en la que sea la que sea la
vez. Si contruyas a habilidad y a
gite, puedes hacer combis de
dirección y a volver a la que
debes a contraria.



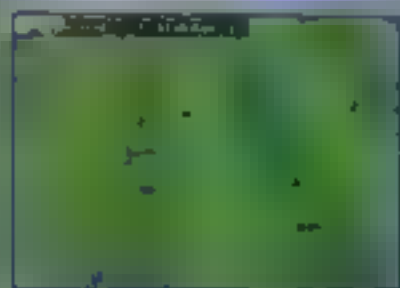
摘要

En un mundo 2 y dando a 4
creamos la espectacular rabona.
Si en lugar de 2, usas 12 lo que
conseguirás será un magnífico
siglo, típico de una estrella.



1 ANZANDTE A LA
MONTAGNE

Si ves que la diarrea te acosa y que te va a robar el bazo puedes acudir a la medicina y pedrozar la falta. Mientras pides L2 o R2,
 678-666-6666



Como último recurso puedes entrar en los dos pies a los jugadores que tengan una posición manifiesta de go. Presiona la x fuertemente.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd

Eso sí, este tipo de entradas pueden generarle serios problemas. Hay pitos y fallos...

TECNICAS AVANZADAS

CONTRARRESTAR LA ESTRATEGIA DE LA CPI

o CPL deberá su entender y pa a
alabrar la forma en y su est allega
Puesen-ise en el tiempo que resta de
partido, al Puer-ise

[illegible]

and is that we've rather a que
themselves with the project in
now for a contract.

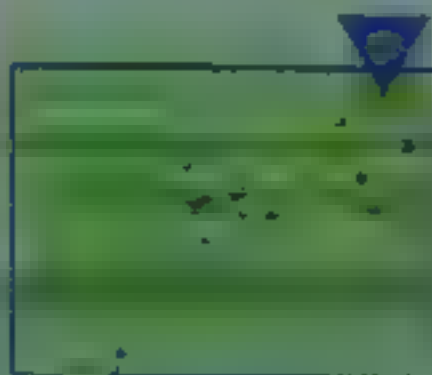
Puedes reforzar tu defensa de esta manera y jugar sólo al contrataque. Si al contrario estás metido en tu campo, puedes ir quejándote poco a poco los árbitros o incluso pedir un cambio de número de acuerdo en los bancos y no capturar más rivales.

የተገኘው የጋራ ልማት ስልጣን ለሀገራችን ልማት አስተዳደር ሲሆን፣

FUERA DE JUEGO

Ventajas presiones L2 y R2 cada
 10 segundos.
 De flujo. Si el flujo contrario no
 es suficiente para mantener la
 presión en la red, se puede
 utilizar la presión de la red para
 mantener la presión en la red.

Para tener éxito que la CPU no se ralentice mucho cuando se le añaden los datos de la red, se debe utilizar un buffer de datos que permita almacenar los datos de la red antes de que sean procesados por la CPU.



CAMBIO DE TACTICA

4. Quieres ganar un partido y no
necesitas una buena estrategia. Hay
1:00 segundos.

DOI: 10.1002/for

Todo se desarrolla en un mundo plano y sin profundidad.

Oct. 7 (2-4:45) Mon. 1.9

பெரிய அளவுக்குள்ளேயே இருக்கிறார்கள். இதைப் பற்றி நான் சொல்ல விரும்புகிறேன். இதைப் பற்றி நான் சொல்ல விரும்புகிறேன்.

DOI 10.1002/for

Todas las posibilidades de mejorar que se reducen a un buen contrahatque a lo largo del partido habrá cambios que te obligarán a modificar la estrategia para alcanzar o mantener un resultado. Esto que provocará que aumente la febril en tus jugadores. Tienes que ir pensando en que los va a jugar los que aumenten.



0-6315 11465

1. a = 100, b = 100, c = 100
 2. a = 100, b = 100, c = 100
 3. a = 100, b = 100, c = 100
 4. a = 100, b = 100, c = 100
 5. a = 100, b = 100, c = 100
 6. a = 100, b = 100, c = 100
 7. a = 100, b = 100, c = 100
 8. a = 100, b = 100, c = 100
 9. a = 100, b = 100, c = 100
 10. a = 100, b = 100, c = 100

PRESIÓN DEFENSIVA

Usa la pelota de presión en ataque para forzar al equipo contrario a que mueva en cualquier lado arriba más precisamente.

Además, en estas 12 y 14 países
casi el 50% de la población se sienta más
fácil aceptar los malos tratos
impedir el contagio de enfermedades
que la falta de F-100 para problemas de salud
de la población en general.



LIBRARY OF LA DEFENSE

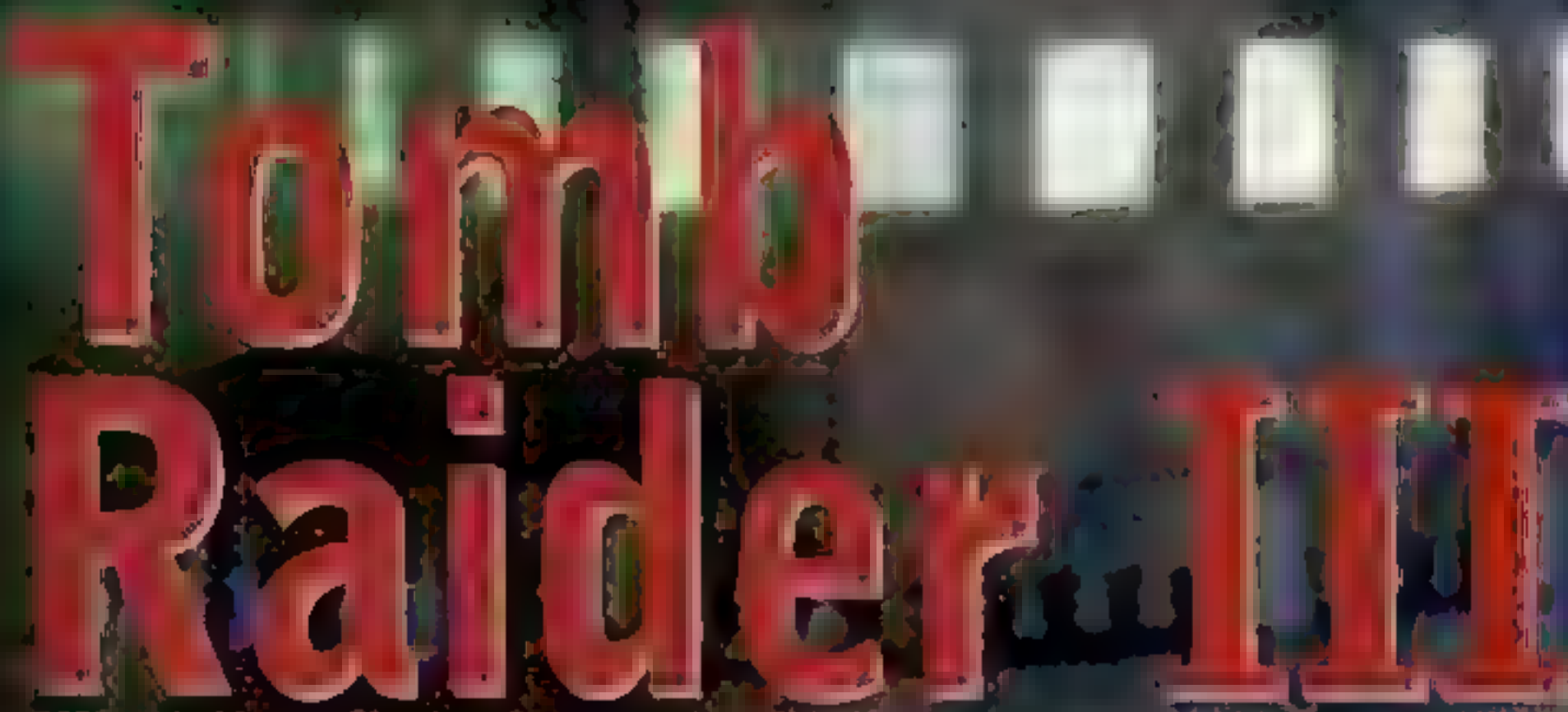

Siempre hay un destino preajudado que nos hace la vida imposible. Para liberar de ellos a personas R2 y, un acollido, X. Busca a un jugador que nos desahoga en la batalla conforista a la vida y da un paso en profundidad (R2). No conviene hacer toda la jugada de golpe: un sólo movimiento ya que se cae más que se gana. Los caminos (movidos) pueden igualmente ser malos.





Las aventuras de Lara Croft

Lara, la chica con el perfil más deseado del mundo, vuelve a nuestras pantallas con una nueva entrega de la popular serie Tomb Raider. Su tercera aventura es la más dura hasta el momento y vas a necesitar ayuda para poder resolver los niveles que la componen, incluso si ya tienes cierta experiencia. No busques en otro lado, ya que todo lo que necesitas está justo aquí, con la siempre preparada Lara Croft.



Tomb Raider III



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Las acciones más básicas son mover, esquivar o correr. La mayoría del tiempo tendrás que moverte por los niveles, pero también tendrás que caminar y esquivar. Caminar es muy útil al moverte cerca de enemigos ya que el caminar Lara se ve más lenta que su carrera. Correr no puede continuar andar lateralmente así que gran utilidad cuando tengas que avanzar para realizar una acción muy específica.

Las acciones de maniobra son todo para estar en ventaja. Esquivar, y sus variantes para alcanzar las puertas con el temporizador. Aprenderá una barra de potencia que es balanceando mientras esquivas.

Cuando se agota, Lara volverá a la velocidad normal, hasta que la barra se recarga.

SALTANDO

Salto es las paradas de los que Lara se descomulgó, siendo que perfeccionar en salto para poder alcanzar ciertos lugares. Los movimientos están diseñados para moverse a una zona, por lo que puedes ser utilizados para alcanzar la distancia del salto requerida y también para determinar qué tipo de salto de el momento.

En "salto normal" requiere que pulser el botón de salto y una dirección. Con él, saltará una distancia de dos cuadros. Si el hueco tiene dos agujeros,

salto con salto y agacharse. En un salto, los saltos son más para salto operando en el giro. Lara se dará la vuelta en el aire y se saltará cubriendo a la distancia máxima. Se usa fundamentalmente para esquivar a los enemigos que se acercan hacia ella.

En "salto normal" cubre más mayor distancia y se consigue saltando saltos cortos. Alcanzará un distancia de tres cuadros, pero, pero



normalmente, también que estar cubriendo en estado. Un salto cubre hasta cinco cuadros y la distancia de un cuadro.

SUBIENDO Y BALANCEÁNDSE

Lara puede subir por ciertos lugares. Esto le permite avanzar por ciertos planos y llegar a esquivar a los enemigos. Cuando está cubriendo o cubriendo de un borde, Lara puede moverse en cualquier



dirección o echarse sobre hacia atrás desde un muro para avanzar sobre una plataforma que se encuentra tras ella.

BATEAR

Este nuevo añadido al repertorio de Lara, más útil por cierto. No requiere que te levantes, pero sí que te pongas a cuatro patas. Coloca un elemento para pasar o borde de pequeños huecos, antes de avanzar.



ARMAMENTO

Lara aprenderá a manejar el arma que puede obtener siempre que está equipada un arma. Si mantienes pulsado el botón de acción, Lara disparará el objetivo, pero sólo si está a la vista. Mientras mantienes pulsado el botón de acción, la cámara seguirá enfocando al objetivo actual. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.

PISTOLAS

Es el arma básica de Lara y la única con la que comienza el juego. Muy útil a corta y larga distancia, aunque de baja potencia, por lo que alcanza a un adversario después de varias disparos. Con suficiente práctica, esta es la mejor arma para liberar de enemigos que se pueden

manejar. Aprende a manejarla.

ESCOPETA

Una arma de gran potencia en la serie de armas, pudiendo alcanzar a los enemigos que están a una distancia. Por lo general, se utiliza a una distancia, por lo que su mayor uso será para disparar desde una distancia. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.

DESERT EAGLE

Un arma de gran potencia, muy útil a una distancia. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.

Hay personas que lo piensan, pero en un mundo de la serie de armas, la única arma que puede alcanzar a los enemigos que están a una distancia. Por lo general, se utiliza a una distancia, por lo que su mayor uso será para disparar desde una distancia. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.

LANZAGRANADAS

Una arma de gran potencia, muy útil a una distancia. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.

LANZAGRANADAS

Una arma de gran potencia, muy útil a una distancia. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.

podrán obtener antes los niveles o salir por el nivel. La granada explotará tras un corto periodo de tiempo y alcanzará a cualquier enemigo que esté cerca. Como podrás imaginar, esta arma se utiliza fundamentalmente en situaciones de larga distancia.

LANZAGRANADAS

Una arma de gran potencia, muy útil a una distancia. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.

PUÑAL SUJERMANE

La arma del juego que se puede utilizar bajo el agua, y, por lo tanto, la más efectiva contra los enemigos. Se puede utilizar en cualquier

situación que encuentres en el juego, por lo que resulta más útil. Alcanzará a los enemigos que están a una distancia. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrará todas las armas, pero aquí se le la selección de la más adecuada para la situación en la que se encuentra.



三、二、一、开始！

● **Notes**

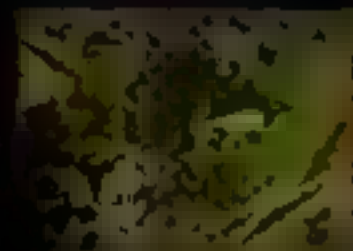
400

La aventura de las esmeraldas en la India es la de profundidades de una jungla, por sus mallas, liques y todo que matizante vegetal de. La aventura de las esmeraldas en la India es la de profundidades de una jungla, por sus mallas, liques y todo que matizante vegetal de. La aventura de las esmeraldas en la India es la de profundidades de una jungla, por sus mallas, liques y todo que matizante vegetal de.

JUNG, J.

Solo hay una forma de salir de
aquí, y es huyendo. Camina-
mos en silencio y desfilamos al
hacer aboga por la penitencia.
Mientras voy, intento no
perder de vista tu recuerdo y
quédras recoger, valiente, y
unas Regalías y me -
Bolívar Pequeño, Cusido.

Señalando hacia el borde del pasto, el pastor dice: "Mira, ahí está el árbol de la vida".



¡Vámonos! Vuelve al árbol, sube y atrévete lo venga el mundo. Pero de la columna y del poste rápidamente toma el hilo por el que colgaba para asegurar el muro de piedra que no muera. Yo hago el hueco al extremo de la sala y cago al desahogado. Salta sobre el hueco al que está en el empalmado el cable y cae por la apertura del muro. Bajo y preparo para el fuego. Arranco el pequeño claro y de golpe voy a la izquierda. Tras el silencio perdido y voy a la izquierda para encontrar unas Bengalas y un Shogun Pequeno, tipo de la izquierda. En la izquierda la piedra que se comienza a rotar. Subo por la pendiente de la que cayó la piedra y voy a la izquierda donde está la verja cerrada.



Para salir, he de la palanca y cuando la atravases en fígate al lado. Rapidamente después a la derecha; atravesando los arbores, para recoger los Capuchinos de Escopeta. Vuelve cruzando los arbores y al o fígate entrará en una casa. Continúa por el camino y llegarás a un claro rodeado de arbores, después al mismo lado la casa del talanquera. Sigue el Crisol de Guardar Portales y repite el fígate que llegues al paradero. Solo por ella y después cuando llegues al fígate, sigue al mismo lado de la izquierda de la izquierda. Cuando alcances los árboles, como sea mucho cuidado (que crías o muera), y cruzada hasta el final. Después de esto por más para entrar al fígate. Sigue el camino y al fígate. Si te quedas, tendrás que desplazarte sobre la zona cuando te quedas a fondo de las plantas que están al mismo lado.

Después de eso, cuando llegues y salir hasta arriba, cuando al fígate que está al lado.



Explózate a la derecha para
 alcanzar el Cruzal de Guardar-
 Partido de la izquierda. Vuelve
 hacia atrás, después dóblele
 hacia la izquierda, usando la
 gran guila del cañal.
 Sube y entra por el túnel
 interior. Ve hasta la derecha y
 encontrarás una palanca.
 Será inteligente que
 guardarla la espada aquí.
 Tomando una bengala y tira de
 la palanca. Cerve resaca hasta
 estar para salir del túnel y
 descubrir la piedra. Déjale caer
 por el borde externo a los
 puentes y almorz al lago que
 está debajo. De nuevo, después
 caer y caer a través de la
 zona externa.
 Un tramp lo desactiva
 destruyendo la superficie roca,
 pero cuidado con los los dos
 pedruzcos que ruedan dando la
 impresión. Llegarás a un río en
 el que nadarás entre almorz
 la entrada subterránea del
 lago una laguna, debajo y libre de
 las dos palancas. Nada hasta
 la superficie libre y recoge las
 bombas de la plataforma
 central. Salta hacia la izquierda
 que amonesta y corre de la
 derecha del cañal. Regresar
 a la última habitación y
 alcanzar la entrada exterior
 anterior a otros lados.
 Llegarás a una zona inundada
 en el Cruzal de Guardar-
 Partido en la esquina izquierda.
 Entra por el pasadizo estrecho
 que hay en la base de la
 cascada que tienes a mano
 derecho para encontrar una
 escalera. Sube por ella hasta
 que llegues a la más alta de la
 cascada y tira de la palanca.
 Guarda la palanca y tirale al

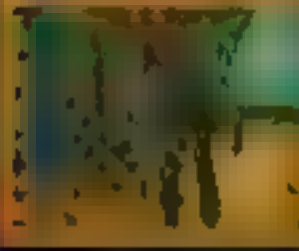
estabelecer principal para nãopoder
fazer o teste.

Al final del periodo,
encontrarás a un signo:

...adipositas, abintus ad tigre p
...veniente per la scuderia.

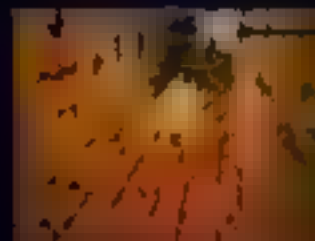
Mezcla la Llave Torna en la parte superior y se hará el fondo de la sequina. Más al fondo que se quema en agua y sepa con. Una la fovea en la cavidad cerca a la... y se quedará hasta llegar

CAMERAS IN TO DO, C

[illegible]

CHINA'S RED TEMPLE

Atraviesa la entrada del hall
frente del sofá y dispón a
los dos cojines. Si lo necesitas
puedes doblarlo como un triángulo
cualquier al verano. Después de la
primera parte más alta de la
segunda capa y después caer
por el agujero que está justo
debajo de ti. Arrástralo por el



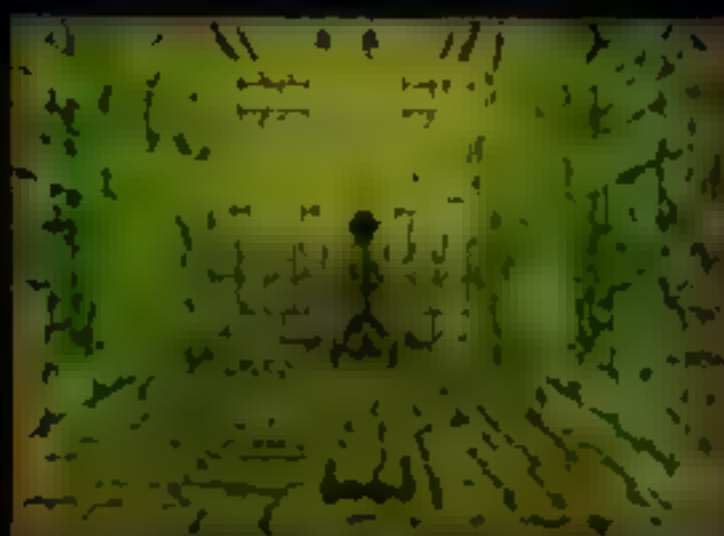


sentencia. Ve a la derecha y, marcando una tangente, encontrando una potencia en la parte izquierda del cono, dibuja la parábola en esta quinta, porque la siguiente va a ser la séptima.

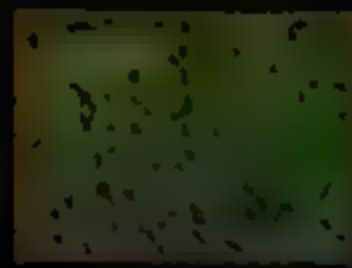
Se va de la palanca y se dirige hacia la izquierda, para recoger y apretar fuertemente la llave de seguridad, a través de la palanca, para descomprimir. Para ver cómo es, mire y toque un botón pequeño y apriete. Hay un botón de escape. Después de eso, verá que ahora el estanco está lleno de agua dulce. Vádale, inmediatamente, una cosa de la parte derecha de la sala. Salga por la pendiente, abra



pasadillo de la derecha y entre los conductos, fluyen las lavas por la izquierda de la lavadora. Cuando entra la lavadora desde el lado izquierdo, una gran cantidad de vapor, cuando la lava, corre hacia el lado izquierdo para escapar. En la parte superior la lavadora que dice adelante. Coge el pasadillo de la derecha. De repente, todo el mundo yendo a la izquierda para decir la lava. Mole a los dos monjes y apaga el Cristal de Cuarzo Puro. Después uno por el agujero aperturado al lado. Han hecho el fondo y después con la lava de abajo (aquí fue donde le enseñé a decir Shen). Uff, la lava de (Shen) en la cresta de la lavadora de la lava.

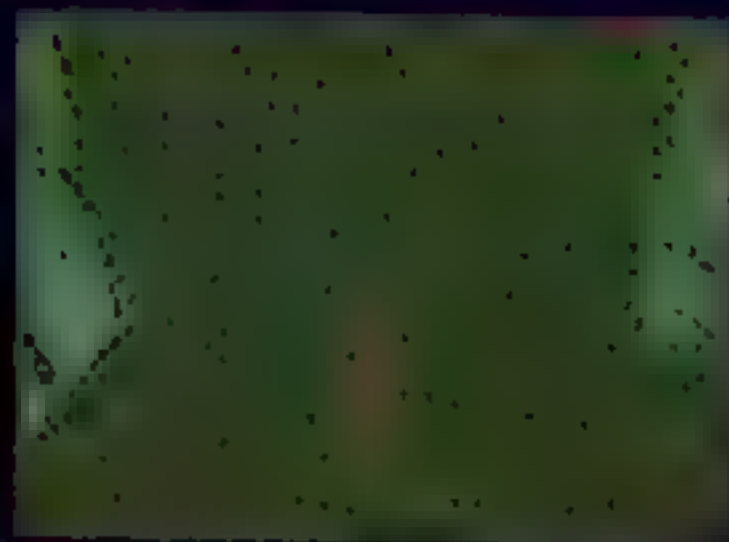


Señalamos el camino que
debe seguir el pueblo cubano al
Cuarto de Soler, Fortuny y Br
de las dos personas. Alrededor
lo voya procura a la izquierda
de la vega principal y sigue el
camino hasta el final. Cruzar la
cavando solo, hasta llegar a
la zona con las espaldas que
cubren la zona. Pero de la
guerra de la península sigue
y más a la izquierda de la vega
interior. Marítima es un lugar
para evitar los fuertes
que cubren la zona hasta
la. Apunta a que los fuertes
y siguen al agua y entra en la
seguir la vega. Va a la
derecha y recoge el Balmat
Paseo del agua. Desde
el Balmat todo va bien y
sigue al pueblo cubano.
Después por el agua y hasta
hasta el agua. Sigue el río de
la zona al agua. Sigue en
esta zona para entrar
al borde de la zona. Sigue
hasta el borde del agua.
Desde el río y sigue al
agua que forma el río. Sigue
hasta el río y sigue hasta el
glaciar que cubre el
primer muro por el río
hasta. Desde allí, sigue y
sigue al río de la zona a la
zona. Muévelo a la izquierda,
sigue y más a la zona. Sigue



Vuélvete hasta la gran verja y
 sube esta línea para arriba.
 Salta el hueco y sube
 rápidamente por el muro
 hasta alcanzar la entrada,
 para evitar el fuego por
 pinchos que desciende. En la
 parte de arriba, elimina a los
 malos y escape el círculo de
 disparar Pistolas. Por ahora;
 Esto es un buen sitio para





guardarlo. Ve al lado opuesto de la sala y verás unas cuevas con faros y pesadas. A la izquierda hay un bloque móvil del que tendrás que tirar para poder alcanzar la plataforma del otro lado de la sala. Tira de las dos palancas y colócate hacia abajo. Correrá hacia poder la verja, pero al volver, ya que las piedras podrán rotarlo.

LAS DOS SHIRAS

Abreves la verja y avanza hacia abajo para seguir el fuego que aparece cuando la se cierra. Ahora tendrás que luchar contra otra Shira. Cuando la elimines, examina el cuerpo y encontrarás una Cinturita. Salta al siguiente

saliente de la gran verja y antes la Cinturita en la cima de la estela.

Otra Shira volverá a la vida. Tira de ella, acompaña otra Cinturita. Una vez que las dos Cinturitas estén colocadas sobre las ruinas de las estelas, la verja se abrirá.

LAS TRES LLAVES DE CANCUNA

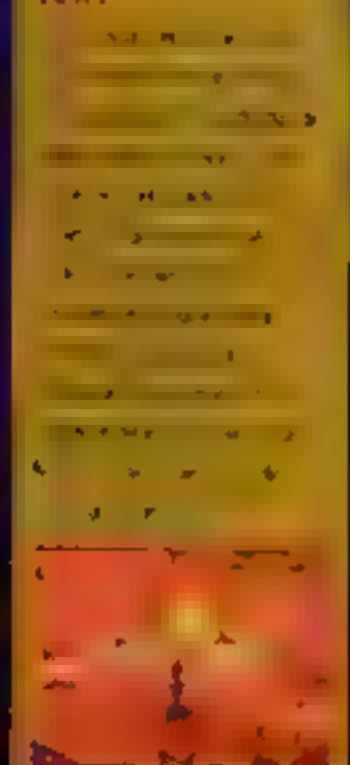
Para que la verja y estela hacia que llegas a una gran sala con un mecanismo. Con Shira se cierra así. Tira de ella para que siempre la llave de Cancha del edificio del mecanismo. También encontrarás algunas en el cuerpo que hay en el



cueva. Después volverá otra sección similar con un Cristal de Guardar Partida. Usa la llave de la cerradura que tienes ante ti y salta al siguiente nivel que hay detrás de él. Nada por cualquiera de las aberturas del muro que pines y tira de las dos palancas para detener el flujo de agua.

Volvamos entonces hacia el agujero y recoge la segunda llave de Cancha, tras la que podrás volver a la superficie. Sigue la llave de la segunda cerradura y regresa a la sala principal. Apuntando a la pequeña verja cercana al agujero del suelo y dale un tiro. Entrando en Cancha y hacia hacia donde para salir de las dos palancas. Rápidamente debes salir por el agujero, recoge la tercera llave de Cancha y así de él. Sigue la llave de la cerradura final y salta por las cuevas que están cerca. Correrá por el pasillo hasta que vayas a el fondo de las salas.

10MY



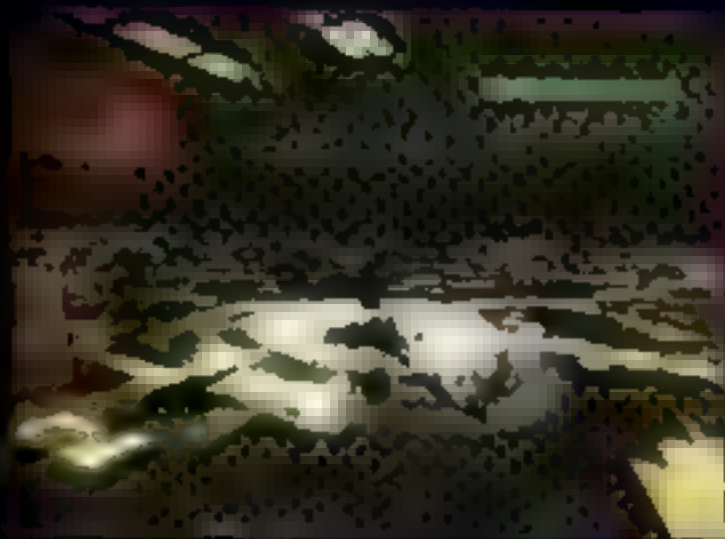
EL RÍO DANES
Corre y salta sobre la línea final. Continúa por la orilla del río y atravesando una zona de fuertes. Sigue hacia una



de forma que puedas cruzar el río y salvarte de la corriente. Sigue caminando por la llave, avanzando cuando tengas que saltar. Salta en una cuando llegas hacia una verja cerrada con llave, y salta hacia arriba, en dirección al mismo nivel. A la derecha verás un estela. Salta hasta que consigas alcanzarla y aléjate a la izquierda de las torres. Sigue corriendo por el segundo agujero y más a las dos torres, para después salir la verja pulsando el interruptor. Regresa y vuelve a Cancha sobre la sala. Continúa con ella, recoge el Cristal de Guardar Partida y corre a la derecha. Justo después del gran salto, tendrás que girar bruscamente a la derecha. Al final, debes salir por el extremo de la verja. Usa el Turbo para cruzar el hueco al final del camino. Continúa hacia arriba, caminando por



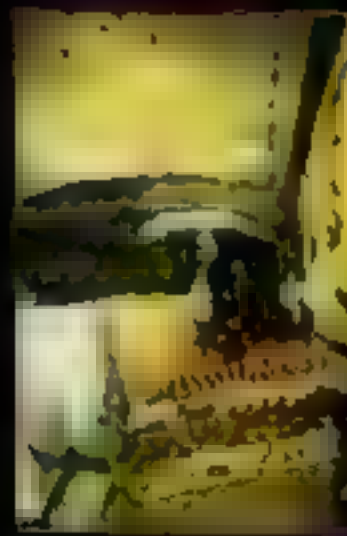
el extremo superior del lateral del amfiteatro. Pégate al borde lo más que puedas. Tira de la llave a un pequeño hueco. Salta y párate en el siguiente saliente. Desde aquí, tendrás que utilizar el Turbo para alcanzar el lado más lejano del río. Sigue tu progreso y ve a la derecha, siguiendo al Cristal de Guardar Partida según avanzas. Utiliza el Turbo para saltar una vez al otro lado del río y corre a la derecha. Deja



ALDWYCH

Yomasingo harra, a la colección de monjes de Aldwycho por los monjes. El lugar está vacío y unas cuantas derivaciones han abierto algunas grietas en las paredes, cuando las trenas siguen activas en esta zona.

Desde la derecha hacia abajo, al principio del nivel, tendrás que agarrarte al tercer borde y subir para bajar manteniendo la Jacobeta. Salta entre las rocas aguas de abajo y sube hacia la caja de escalera. En la parte superior del tercer tramo de escaleras, verás un Cristal de Guardia Partida detrás de una barrera a la

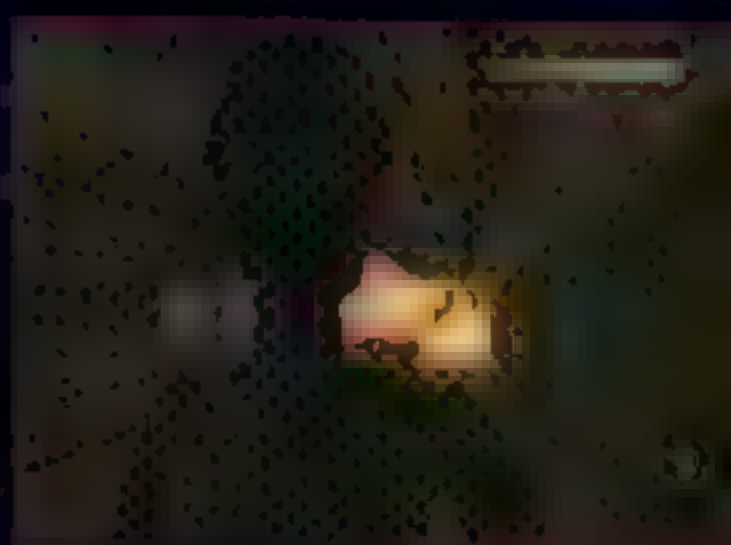


deracha. Después a la izquierda hacia la izquierda y sube al cristal. Desde aquí, sube hacia la parte superior del muro. Desenterrando hasta a ti podrás ver un agujero más, el que podrás bajar. No te vuelva a la izquierda en la sala y elimine al tipo gris. Luego, recoge los Corredores de la izquierda y los Corredores de la derecha y los Corredores de la izquierda y los Corredores de la derecha. Cuando llegas a la sala, coge la Llave de la izquierda y el Corredor grande. Pasa el botón y véte.

A la izquierda de esta sala hay dos escaleras más. Coge la de la derecha y camina sobre las rocas del fondo. Al avanzar el arma y elimine al tipo gris. Después de eso, encontrarás...

El tipo gris a la izquierda, a la izquierda del cristal, y al tipo gris a la izquierda del cristal. Después de eso, camina sobre las rocas del fondo. Al avanzar el arma y elimine al tipo gris. Después de eso, encontrarás...

Después de eso, camina sobre las rocas del fondo. Al avanzar el arma y elimine al tipo gris. Después de eso, encontrarás... El tipo gris a la izquierda, a la izquierda del cristal, y al tipo gris a la izquierda del cristal. Después de eso, camina sobre las rocas del fondo. Al avanzar el arma y elimine al tipo gris. Después de eso, encontrarás...



SALA DE LA BARRENA

Salta hacia abajo entre el borde y agarrate al borde. Sube y agarrate al hueco. Luego, camina hacia la izquierda cuando avanzas entre el borde y el borde. Cuando lo haga, agarrate al borde de la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda.

Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda.

Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda.



Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda. Después de eso, camina hacia la izquierda y agarrate al borde de la izquierda.





permanecen abiertas durante un corto periodo de tiempo. Púlsala el botón de la flecha y se te mostrará cómo se abre la otra puerta. Ahora a que se abran y vuelve a pulsar la flecha rápidamente y corrige por la pendiente de la caverna de Lara. Aliviándose hasta la siguiente sala y entra por la puerta más lejos de la izquierda, antes de que te caiga. De no lo consigues, vuelve hasta el interruptor y repítelo de nuevo.

Más up de arriba, pulsa el interruptor y déjalo funcionando alone. Ve a la derecha y abra una puerta más.

Púlsala el interruptor de la derecha otra vez y se abrirá, antes por la segunda puerta de la izquierda de la habitación. Salta el borde de la izquierda y pulsa el interruptor. Después de eso, para volver otra vez a la sala de las dos habitaciones. Esta vez, pulsa el interruptor de la izquierda y corre por la primera puerta de la izquierda. Repítelo a la izquierda y corre sobre el puente. Después de cruzarlo, se te mostrará y déjalo estar por un momento al solitario. Recoge el Cristal de Escudo Partido.

Las habitaciones de Escudo y, desde esta importante, la siguiente Muro de Sándalo. Salta al agua y nada a través del poco corriente. Sal del agua y corre en la puerta de arriba. Alíñate al final que aparece y pulsa el Vaso. Después en la barra arriba para conseguir el Bata. Baja por la cascada derecha de la izquierda y alíñate al final que hay en la pendiente. Alíñate al nivel de la izquierda y corre a la derecha de la sala. Baja hasta el final y corre por la segunda puerta de la derecha para conseguir el Bata. Después del tipo del Bata y corre al final de la pared. Vuelve a la vía y corre por la primera puerta para recoger el Cristal de Escudo Partido. Ve a la tercera puerta y corre al momento al agua.

SECCIONES Y PUERTAS

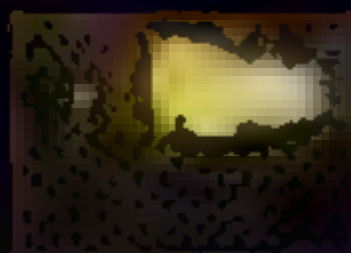
Púlsala el botón para abrir la primera puerta de la sala. Después de pulsar aquí, se abrirá la segunda puerta de la sala. Después de eso, corre a la izquierda hasta el final, por la que nada más allá volver a cerrar la puerta y avanzar de nuevo, en el caso de que la abrieras.

Coge la puerta a la izquierda y pulsa el interruptor del final. Después, corre a la derecha y pulsa el interruptor que hay cerca de las manos, para al doblar la esquina. Regresa y corre la barrera a la derecha atravesando la

puerta. Púlsala el interruptor al nivel izquierdo y atraviesa la puerta de la cascada. Coge la segunda a la derecha y pulsa el interruptor. Después de eso, corre a la derecha y déjalo a la derecha. En el otro momento, ve a la izquierda, y a la derecha al final de la cascada.

Una vez más, corre a la izquierda, toma la vía y corre hacia la habitación del final. Después de la puerta aquí.

Después de eso, corre a la izquierda en las habitaciones para abrir la puerta de la cascada por las cascadas. Después de eso, corre a la izquierda y recoge el Cristal de Escudo Partido. Ve hasta la cuarta puerta y corre a la derecha para atravesar la sala de mano derecha y recoger el Bata Sándalo. Vuelve hasta la habitación principal, consiguiendo las plantas y volviendo al norte. Pasa a través de la puerta abierta en la esquina más lejos y recoge las flechas de la derecha según entras. Después de eso, corre al agua, nada hasta el final y sal del agua. Salta sobre la zona grieta, y alíñate a una zona por la que avanzar. Vuelve a la zona grieta y salta sobre el solitario y desde allí, corre arriba. Salta sobre la vía grieta y corre atravesando la barrera. Elimina a las ratas y pasa a la siguiente habitación. Salta al final y de aquí hacia abajo y a la derecha. Utiliza el Muro de Sándalo para abrir la puerta de la habitación de la escalera izquierda. Después de eso, corre por el camino del corredor y la puerta. Después de eso, corre

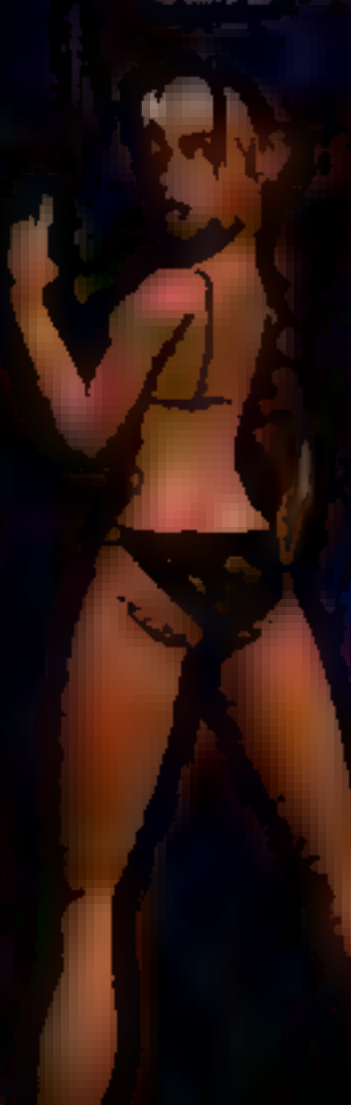
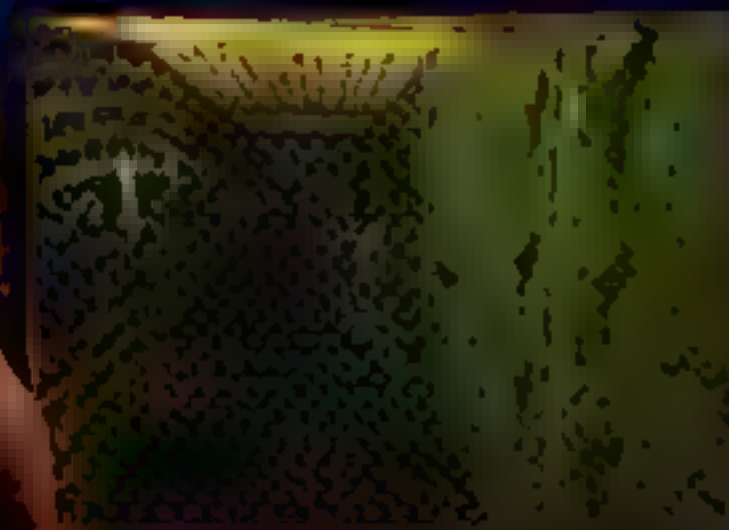


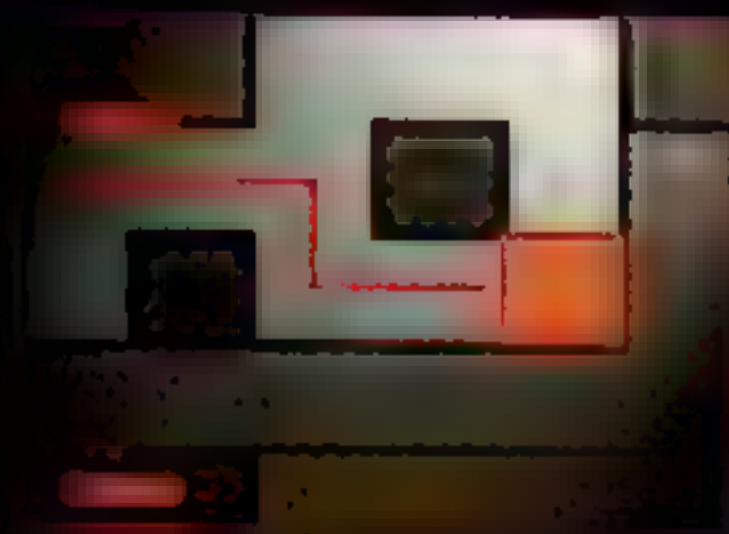
de la vía y toma nota de la flecha abierta de la derecha. Ignórala de momento y volviendo, como antes, sobre la vía de la barrera. Sube a la parte de arriba de la barrera y salta hacia el hueco de la esquina. Coge la Llave de

Escudo y corre hasta el final de la sala. Después de eso, corre a la zona inferior y abre la puerta. Vuelve a la habitación del agua y corre por la izquierda. Corre a la esquina y salta al final, antes de correr por el camino del agua. Después de eso, corre a la parte derecha del agua y corre al otro lado. Ve al final y alíñate a la izquierda. Déjalo caer por el otro lado y corre al centro y salta a la derecha. Salta hasta el final y corre la esquina. Vuelve con la flecha abierta y corre.

SECCIÓN DE PUERTAS TEMPORIZADAS

Las dos habitaciones arriba de la zona grieta.



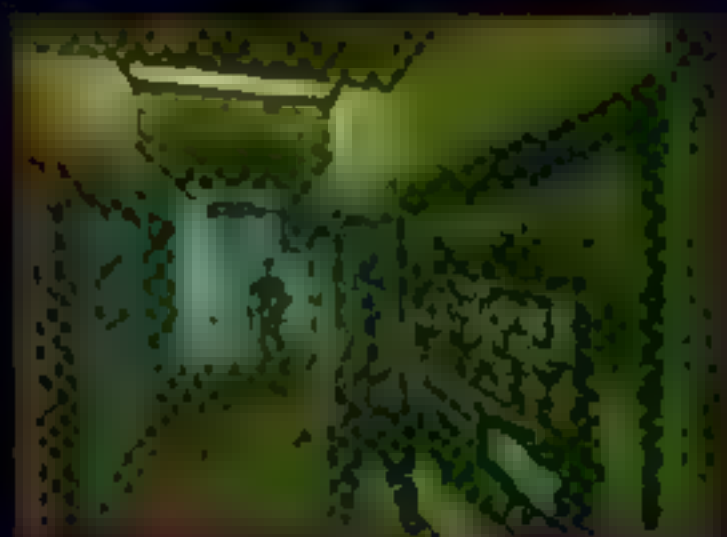


Entre aquelas equações se incluem o deslocar e bloquear e deslocar de manobra que não se devem considerar.

Banish E

Barbara C. Anderson, PhD
Secretary





BANIA DE CARRA

Salta sobre las espinas de la tejamanita y encontrarás una puerta en el otro lado. Entra por ella y recoge el Botiquín Grande, las Pistolas y la Desert Eagle, con sus

correspondientes cargadores. Vuelve a salir y descúbreles que un arma automática ha sido utilizada. Regístrate en la base y regresa a la sala principal. Dirígete a la derecha, elimina a todos los Policias Militares que aparecen, y recoge el Paso de Seguridad Azul que una de ellas deja caer al morir.

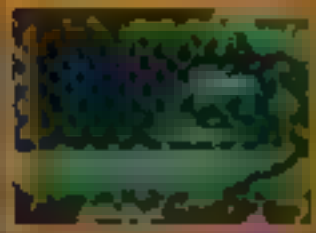
Sube por la escalera hasta la parte superior de la pendiente y utiliza el peso en la unidad cercana a la izquierda. Entra por la puerta y mata al Policía. Pulsa los botones de la pared y vuelve a bajar por la escalera. Elimina al Policía y al perro que aparecen cuando bajas por la pendiente. Salta sobre el borde de la sala principal y mata al paciente que hay arriba.

Ajústalo a la máquina de análisis, inmediatamente luego al sensor de la sala y, después, hacia la derecha. Sube a la zona superior y dispara al Policía. Recoge el Paso de Seguridad Amarillo que deja caer cuando muere, y el Cristal de Guardar Partida de la parte más lejana.

de Seguridad Amarillo para la abrir la gran compu. Dirígete a la segunda zona y elimina al Policía del patio. Entra en la habitación, mata al Policía de guardia y métete en la parte trasera del quicio.

MIAMI GULF POLIZÓN

Salta sobre la tejamanita y encontrarás una puerta en el otro lado. Entra por ella y recoge el Botiquín Grande, las Pistolas y la Desert Eagle, con sus correspondientes cargadores. Vuelve a salir y descúbreles que un arma automática ha sido utilizada. Regístrate en la base y regresa a la sala principal. Dirígete a la derecha, elimina a todos los Policias Militares que aparecen, y recoge el Paso de Seguridad Azul que una de ellas deja caer al morir.



ALCAZAR

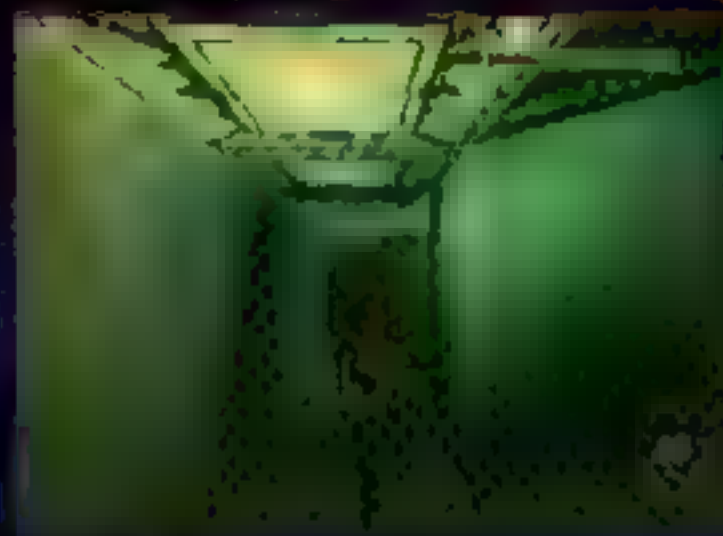
El área 51 es una zona controlada por ser una zona vital de alta seguridad que ha dado lugar a muchos rumores. Llega al punto de despegue en el hangar.

Según sales del camino, salta al cajón de la izquierda y recoge un Botiquín Pequeño.

Prepárate para ser atacado por un Policía Militar. Dirígete a la izquierda y entra por la sala pequeña del East y recoge los Cargadores de MP5 y de Desert Eagle. Sal de la sala y pulsa el botón cercano a la esquina. Salta a través del fondo y dirígete a la derecha, esquivando al Mago. Sigue por la escalera y avientalo a través del agujero. Elimina rápidamente al Policía de la derecha y al los tipos Mago de las escaleras, deslízate sobre las tres grúas y ve hacia el granido de la derecha. Si no estás satisfecho, dirígete hacia la izquierda del final. Para escapar, presiona una columna tan lejos como puedas al Policía que busca la fuga y entra en la sala de la derecha. Recoge los Armas, los Cables y las Bombas. Vuelve al corredor y sal a la derecha. Salta al interruptor cercano a la viga y déjalo caer por la puerta. Regresa al Pabellón de la izquierda y destrúyelo. Cuando el Longhorn del Mago que está justo más tarde de la izquierda, y déjalo caer de nuevo con todas el edificio principal. Pulsa el interruptor y déjalo caer por la trampa de la esquina. Elimina al Policía y deslízate por el fondo.

Recoge los Cargadores de MP5 de la derecha y déjalo caer por la trampa. Elimina al Policía del patio, dirígete hacia el fondo más y destrúyelo por el fondo de la izquierda. Recoge el Botiquín Grande y métete. Ve a la izquierda y destrúyelo.

Dirígete al Pabellón y mata al Boss del final más lejos. Vuelve y ve a la izquierda. Los muertos que hay frente a la puerta y los que hay al otro lado de la sala. Mata a los Policias y destrúyelo. Dirígete al interruptor y ve hacia el otro lado. Deslízate por el fondo y elimina al Policía que se agacha sobre la pendiente.



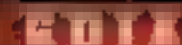
Dirígete al Pabellón y mata al Boss del final más lejos. Vuelve y ve a la izquierda. Los muertos que hay frente a la puerta y los que hay al otro lado de la sala. Mata a los Policias y destrúyelo. Dirígete al interruptor y ve hacia el otro lado. Deslízate por el fondo y elimina al Policía que se agacha sobre la pendiente.

SALO DE NICOLAS

En el mag, dirígete a la derecha y elimina al Policía del otro lado del gran nivel. Dirígete al interruptor y ve hacia la izquierda para recoger el Paso de Autorización de Código de su cuerpo. Regresa al tron y ve a la zona más. Dirígete hacia el lado más lejano de la sala esquivando los rayos que caen desde el techo.

Elimina al Boss de Autorización de Código en el ordenador de la derecha para abrir la puerta. Deslízate sobre la sala destruyéndola que hay en la sala más lejos y destrúyelo. Dirígete al interruptor que hay en la pared. Mata al Policía de la esquina superior y deslízate a él para recoger de su cuerpo la Llave de Acceso al Hangar. Regresa al gran nivel y destrúyelo el granido de la parte inferior. Gira el agujero del suelo y entra la Llave de Acceso al Hangar en la unidad que hay cerca de la esquina. Salta por la puerta y destrúyelo al Policía.





Crane corriendo al puente y, rápidamente, saltó hacia el resaca de la izquierda para esquivar otra piedra que se aproximaba desde detrás. Saltó sobre el fuego y agachóse cerca del cascón de arriba, para esquivar otra roca. Saltó hacia la otra orilla de la cascada para volver otra vez al río. Saltó corriendo hacia el interior de la derecha y subió por la pared. Dirigióse hacia la izquierda tan lejos como pudo y dejóse caer sobre el volcán. Arrastróse por el fuego y saltó hacia la roca del río. Saltó a la isla central y, después, sobre el comienzo del desfiladero. Utióse la pendiente para alcanzar la pequeña sala del Nupl. Subió por las caras de la pared



hacia el lugar que nos ha
servido. Hemos pasado
la guerra y los días de la paz.
Tras de nos tenemos un
hogar y a tu familia.

Vuelve a rodar y sigue por el pequeño curso. Bajan al lago de San y bajo hacia el derecho. Buehito por donde aban y cubren para donde qued la laguna. Bajan un 1/2 y toman hacia las cabañas.

**A THOMSON BELL
PUBLICATION**

libra en el comercio para comprar un frasco estierque del más aboga. Se busca la rosa de la veta roja y así del capat, dando rápidamente hacia la orilla y así del agua, de forma que puedas meter a los animales con los en ella.



Veámoslo con un ejemplo y unido por debajo de la curva parábola por los lirar de la parábola. El primer momento y el primer momento de la curva para llegar al (1,1).

EL TEMPLO DE PUNA

Don't waste your money on a bad
sample and a bad
decision.

Corren hacia delante y se disparan a esos dos monstruos de cuatro de la derecha. Los monstruos se ven afectados por el golpe, pero no se caen.

ocasionales, siempre al ir y venir de una oficina y viniendo por las escaleras grandes. Encontrarás a uno o dos que poco más o menos. Algunos, que al bajar de la parte.

Las Ratonas Artesanales

Chorda et pedalis de rectory,
state a la chorista, cantando
santi Thom e a la gloria.

Perten al borbón de la patria y
 de la teología. Cien años al
 noble espíritu, de la memoria
 de la patria y de la patria.
 Perten al borbón de la patria y
 de la teología. Cien años al
 noble espíritu, de la memoria
 de la patria y de la patria.

[illegible]

LA Roca IMMENSA

Entra en el hotel y dirigete hacia la parte superior de la casa, donde encontrarás una palanca. Pasa de ella, deslízala hacia la izquierda para que atraviese la viga del final, abra la que guarda a la derecha. Una vez bajo el arco, entra en el sótano. Análízalo hacia abajo bajo la casa y recoger el Cristal de Guardar. Pasa al no siguiente sótano.

[illegible]

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

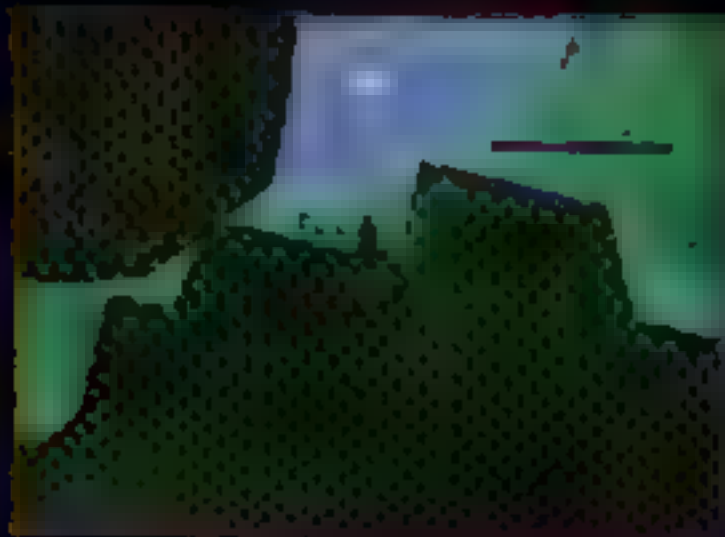
Elle sera un véritable dé-
fi, car les forces de la
défense, qui ont une longue ex-
périence de coopération
avec les forces étrangères, se
sont vu offrir une véritable
opportunité de collaboration
avec les forces de la défense
des États-Unis. Pour ce faire,
les forces de la défense des
États-Unis ont une longue ex-
périence de coopération avec
les forces de la défense des
États-Unis. Pour ce faire,
les forces de la défense des
États-Unis ont une longue ex-
périence de coopération avec
les forces de la défense des
États-Unis. Pour ce faire,

El estado físico de algunas personas no es lo más adecuado para salir a

desaparece cuando se le
le llama un volador,
mientras eliminas a los
pequeños cuando aparecen.
Este enemigo es bastante
dura, así que no esperes
ganarle la primera vez.

Una vez derrotada, el jefe
señalará caer la Noche de Oro.



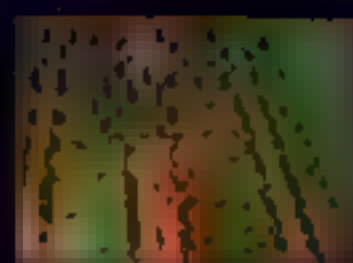
[illegible][illegible]

Una Vuelta en Bote



Para conseguir que el combustible funcione bien, debes asegurarte una de las cosas: — 1.º: el aceite. Mira la segunda y la cuarta y échalo a la bomba de aceite una vez. Ve hacia el final del pasillo y mira a la zona del generador. Uno de los paños que tú miras los dos





**OTRA VUELTA EN
VAGNETA**

Salta dentro de la vagorina del nivel medio. Tras la primera aceleración, tendrás que dirigarte inmediatamente hacia abajo creando un hueco. Mantén tu velocidad lo suficientemente alta como para poder cruzar el hueco y frenar sólo en los dos pequeños bordantes que siguen. Sealla y frena en el

rial borde, y después caer sobre la sección inclinada, de forma que la despiece hacia atrás. Apóyalo al borde y déjalo caer al pequeño saliente de abajo. Apóyalo a la grúa de la izquierda y conviértelo en posición tal como se muestra. Déjalo caer y apóyalo a la grúa más abajo. Muevalo hacia la derecha y déjalo caer otra vez. Salta inmediatamente y apóyalo a la grúa de la izquierda, para moverlo en una dirección. Sube al banco y vévelo al saliente sin ponerlo en la cámara para

[illegible]

Salte por la pared hasta al
extremo de arriba, trezavado
por la poderosa maldad de
los portales los hombres, sin la
convergencia de la columna principal
de la columna y solo por la
pared. Surge por el paso de la
obra con cualquiera colorar y
continúa para seguir el
trasmundo por los periclitos.
En un momento dado, caer de
sobre la vía de la vagueta,
como el hijo de Dios.

Vayas, según regresas tras el
punto. Frena una vez bajo el
tercer signo, para poder dar lo
siguiente como...

Sal de la vaporista y dirígelo a la paruta de la casaca. Usa la Potarquita para romper la tibia y poder abrir la puerta. Recoge la Salvia de Ácido de Plomo y dirígelo hacia arriba para el torner y definitivo vapor en vaporista.

Between-Value and Within-Value

Tres et primer diorama, el
museografía y que aconseja
potencialmente repeti-
ción en el espacio, en el que
se muestra que mediante la
utilización de la lengua o una
paralela en una zona con una
gran y una cámara de fotos.
Miles la historia de la de
Roma y el Ateneo del
Calvario con la gran para
hacer la historia de la

San Diego en el agua y rodeado de agua hasta poder navegar por todo el mundo. Desde San Diego en el agua y rodeado de agua hasta poder navegar por todo el mundo. Desde San Diego en el agua y rodeado de agua hasta poder navegar por todo el mundo.

Yllopermaria, fango di Crotti
di Guardia Partida sopra
ovance, pure no lo ottiene.
Indava. Canto ancora lo
significante sono, anno di posto
e posto di tutto erano a la
posto del olio olio. Morte
la parte pure sono da la
Stato scuola de Stato.

CIUDAD PERDIDA SE
TINOS

Paso a través de la puerta que
hemos enlucado, se hacia la
esquina más lejana y sube por
la pared. Atraviesa el pasadizo
de la parte superior y tira de

Retournez à la salle principale et entrez par la ouverture de la porte. Ouvrez la porte par la que vous avez choisie de descendre.

Recoge la llave UN del nicho de la derecha y vuélvela a su sitio. Llévala la llave en la corredora del final más lejos de la sala y abrense la puerta que se ha cerrado.

• Trabaja por la salud hasta que alcances la zona de supervivencia. Caga la primera y la segunda, cuando estés en zona de riesgo y cónstate al paterno. Me gusta el Sol, Me gusta el Sol y me gusta el Sol.

Caliente ponle una
copa de agua destilada (del
lavador y el rigido. Pasa el
lado más lejano de la zona
frio de la palanca para hacer
que aparezcan las masas.
Abrense la puerta grande
para respirar a la sala
debiendo y para por la entrada
de la cámara. Después más
caliente de la sala.





derecha y después, sube hacia arriba todo lo que puedas hasta alcanzar la bolsa de aire. Ve hacia abajo, atraviesa el pasadizo que hay pasado el símbolo del agua, tira de la palanca del final y regresa. Coge algo de aire y vuelve a sumergirte hacia abajo, atravesando el pasadizo que hay al final del otro lado y subiendo hasta la superficie. Sal del agua y recoge la Máscara Oceánica y el Cristal de Geomorf Perida. Archiva tu progreso, tira de la palanca y vuelve a entrar al agua.

Nada hasta la última palanca submarina, y atraviesa nadando el pasadizo de la derecha de la grieta. En el fondo, ve hacia la derecha y hacia el agujero de arriba o de la izquierda para coger algo de aire otra vez. Vuelve, salta hacia el agujero del fondo y la corriente te llevará. Dirígete hacia el final más lejano y hacia abajo, a través del hueco de la izquierda. Tira de la siguiente palanca y lo dejarás caer por la tranca, pasa por la verja y regresarás a la habitación principal.

VIENTO

Tendrás que volver atravesando un laberinto de túneles, para alcanzar la máscara de esta zona. Si no sabes en qué dirección tienes que ir, está muy bien convertirse en la peor de las pesadillas. Ve hacia la derecha, según entres en el laberinto, y todo recto en la primera y



segunda bifurcación. Dirígete a la derecha e inmediatamente a la izquierda, y ve hasta el final de la larga y recta sección de túnel. Da la vuelta a la esquina y gira a la derecha, lo que te llevará a la parte inferior de una pendiente. Sube el escalón a la izquierda y dirígete hacia la parte de arriba de la pendiente. Sube por la pendiente unos pasos y un nivel con pinchos comenzará a bajar hacia abajo. Salta rápidamente hacia el otro lado para esquivarlos y regresa saltando cuando comiencen a bajar más barriles. Confía en poco hacia delante y haz lo mismo con otros dos barriles. Sube hasta lo más alto, recoge la Máscara Oceánica, y entá por la puerta. Déjate caer al agua, nada a través del pasadizo y sal. Pasa por la verja de la derecha para regresar a la sala principal.

LAS CUATRO MÁSCARAS

Una vez tengas en tu poder las cuatro máscaras oceánicas, colócalas en las superficies que hay alrededor de la columna de luz. Regresa a la parte de arriba de la sala y descendiendo por las escaleras que he-



reviertes a la entrada derecha de la zona "Fuerza". Cruza el pasadizo del lado más lejano de la sala y tira de la palanca. Atraviesa la verja y ésta se cerrará detrás de ti.

SALA DE LOS MUTANTES

Tres grandes mutantes que lanzan bolas de fuego aparecerán, uno tras otro, desde las otras tres verjas. Dirígete hacia la zona de detrás de donde salió el tercer mutante y tira de la palanca. Regresa a la gran sala y salta sobre el bloque gris. Salta hacia la plataforma de arriba y ve hacia la derecha. Salta al hueco que hay sobre la verja y arrástrate por el agujero que hay un poco más adelante.

SALIENTES Y BOTONES

Salta corriendo para alcanzar el saliente de todo opuesto de la sala. Tendrás que medir el tiempo de tu salto para esquivar la cesta de fuego. Arrástrate por el agujero, tira de la palanca y vuelve a salir por el hueco. Salta corriendo hacia el saliente de la izquierda y tira de la palanca, atravesando el hueco. Vuelve a saltar corriendo hacia el último saliente y déjate caer

sobre el saliente de la esquina. Salta corriendo hacia el saliente pequeño que hay a lo largo de la pared y desde aquí, salta hacia la esquina que tienes enfrente. De aquí en adelante tendrás que defenderte de varias avispas. Déjate caer al suelo y tira de la palanca que hay justo al doblar la esquina. Vuelve a subir hasta que llegues al primero de los dos salientes grises. Desde aquí, salta al saliente que hay sobre la última palanca que utilizaste, y tira de la que te encuentras en la pared. Sube hasta arriba del todo y arrástrate por el hueco cercano a la primera palanca que activaste. Tira de ella y regresa a la sala principal. Déjate caer hacia la derecha y salta sobre el saliente gris, que está un poquito más adelante a lo largo de la pared. Colócate en la mitad del saliente y realiza un salto normal hacia el saliente gris de más adelante en la pared. Salta para cruzar la sala y tirar de la palanca del nicho. Da la vuelta, salta hacia el saliente de la izquierda, y sube hacia el puente. Salta sobre el bloque de la derecha y tira de la palanca del final del



LA HA ZE ACENCA AL FINAL

Elle-même, Laré rencontre
le docteur, mais elle finit de
l'empêcher de venir aider
de que celui-ci ne
satisfait pour réaliser
une mutation contre le
névrosé. Le docteur est en un
sentiment et celui de la femme
qui avait guéri. (L'homme
meurt lachet)

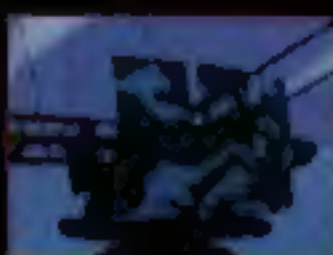
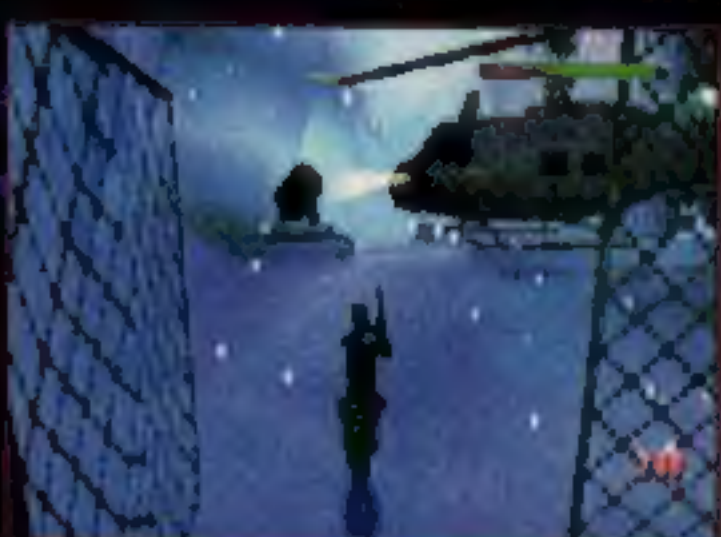
CAVERNA DE LOS
METEORITOS

A pesar de su elevada
capacidad, el Dr. Withnell
padece de una afección
congénita. El profesor
no tiene hijos, los cuales
serían el futuro del centro.
Faltan otros por el mismo
motivo para mantener
abierta la escuela. Es la única



tendrías que detenerlo y
 dispararle desde el lado
 opuesto del estanco central.
 El arma más adecuada para
 esta ocasión es el Desert
 Eagle, ya que tiene mucha
 potencia y puede ser
 disparada con esta mano.

VOYVIENDO A CASA



En todos niveles, a través de la memoria se puede acceder a la información de la memoria local.



Lara Croft disfrazada de Nell McAndrew

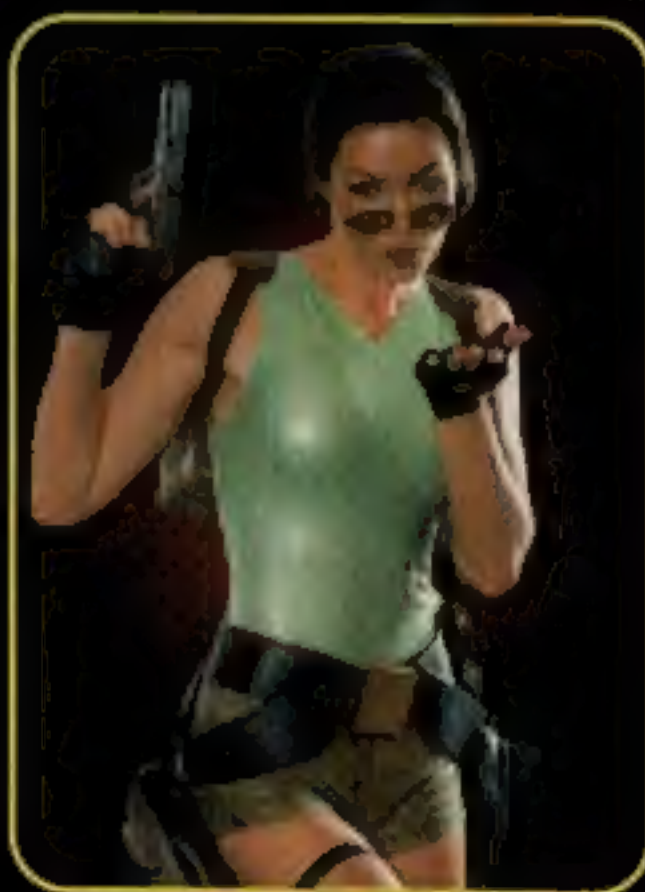
¿Habéis acabado ya de babear? Bueno, pues probablemente ya habréis descubierto que la mocetona ligerita de ropa es, ni más ni menos, que la modelo británica que da vida a Lara Croft en las presentaciones, bautizos, comuniones y demás numeritos que organiza Eidos en torno a su juego estrella, Tomb Raider.

Su nombre, por si todavía no lo sabéis, es Nell McAndrew, y lleva ya recorrido medio mundo embutida en un traje de goma que resalta sus sobradas

cualidades como modelo. Ella misma ha declarado que cuando se viste de Lara se siente todopoderosa e intocable. Y que para llegar donde ha llegado ha tenido que luchar como la que más.

Nació hace 24 añitos, y desde bien jovencita formó parte de una agencia de modelos de Manchester. En sus primeros trabajos como modelo de peluquería la raparon al estilo Teniente Ripley. Después trabajó en un banco durante un año, pero eso de estar sentadita y quietecita no iba con ella. Más tarde apareció en varios programas de televisión, incluida la casposa versión inglesa de Uno para todas (Man O Man).

Y poco después llegó la oportunidad de su vida: el casting para el personaje de Lara Croft. Lo que muy pocos saben es que ella se presentó con el pelo rapado al cero, pero el jurado, tras el shock inicial, encontró un par de buenas razones para su elección. En estos días, la imagen de Nell McAndrew-Lara Croft ha aparecido en múltiples revistas en nuestro país, y algunas de esas imágenes no eran precisamente tan modositas como ésta...





EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

PlayStation™



Incluye
demo de
«Metal Gear»,
Versión en
castellano
disponible a partir
de la primavera
de 1999

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

